MANUAL

3eT VICTORY

O LIVRO BÁSICO DO JOGO DEFENSORES DE TÓQUIO

JAMBÔ

Light novels de 3DeT Victory

Era das Arcas Vol. 1
Era das Arcas Vol. 2
Era das Arcas Vol. 3 — Anomalia 1
Era das Arcas Vol. 4 — Anomalia 2
Era das Arcas Vol. 5 — Unipotência 1
Era das Arcas Vol. 6 — Unipotência 2

3ET VICTORY

MARCELO CASSARO

3DET VICTORY

Criação e Edição: Marcelo Cassaro

Redação: Bruno Schlatter, Marcela Alban, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Tiago Ribeiro

Revisão: Emerson Xavier

Revisão Sensível: Alice Priestly

Capa: Erica Awano, André Vazzios

Arte: André Vazzios, Eduardo Francisco, Erica Awano, Gil "Gilgante" Cardoso, Israel Guedes, Mono Luca, Pamela Fuca, Patricia Fuca, Rafael Françoi, Rebirth Studio (ilustrações); Erica Awano, Israel Guedes (mangá); Marcelo Cassaro (quadrinhos)

Projeto Gráfico: Felipe Rocha, Tiago Ribeiro

Diagramação: Felipe Rocha

Editora-Chefe: Karen Soarele

Diretor-Geral: Guilherme Dei Svaldi

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, André Schwertz, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gislaine Alves, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marlon Vernes, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães e Victória Cernicchiaro.

JAMBÔ

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS • CEP 90010-350

contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

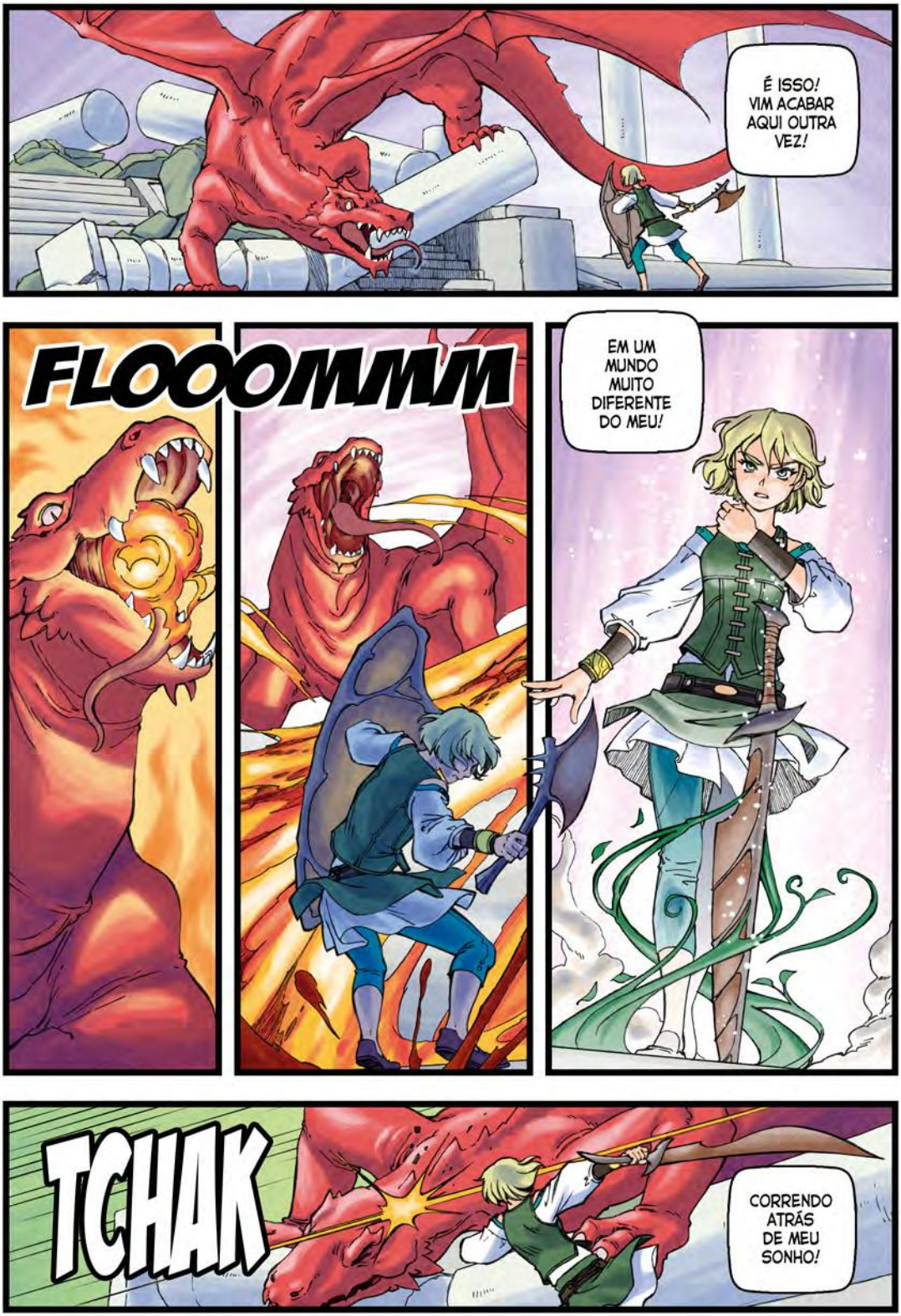
1ª edição: março de 2024 | ISBN: 978658863482-0

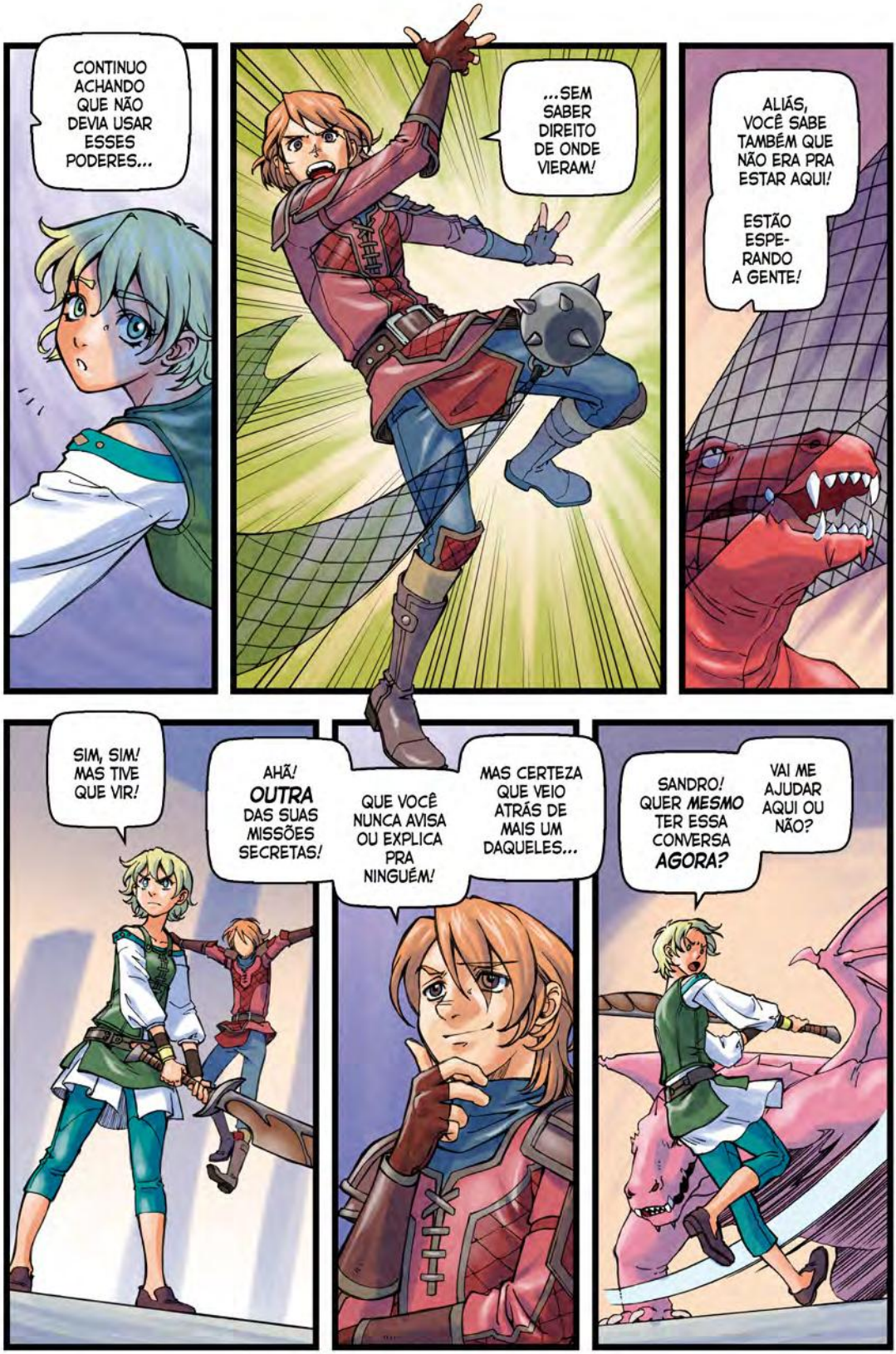
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

C343m Cassaro, Marcelo
Manual 3det victory / Marcelo Cassaro; ilustrações de Rafael Françoi [et. al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2024.
288 p. il.

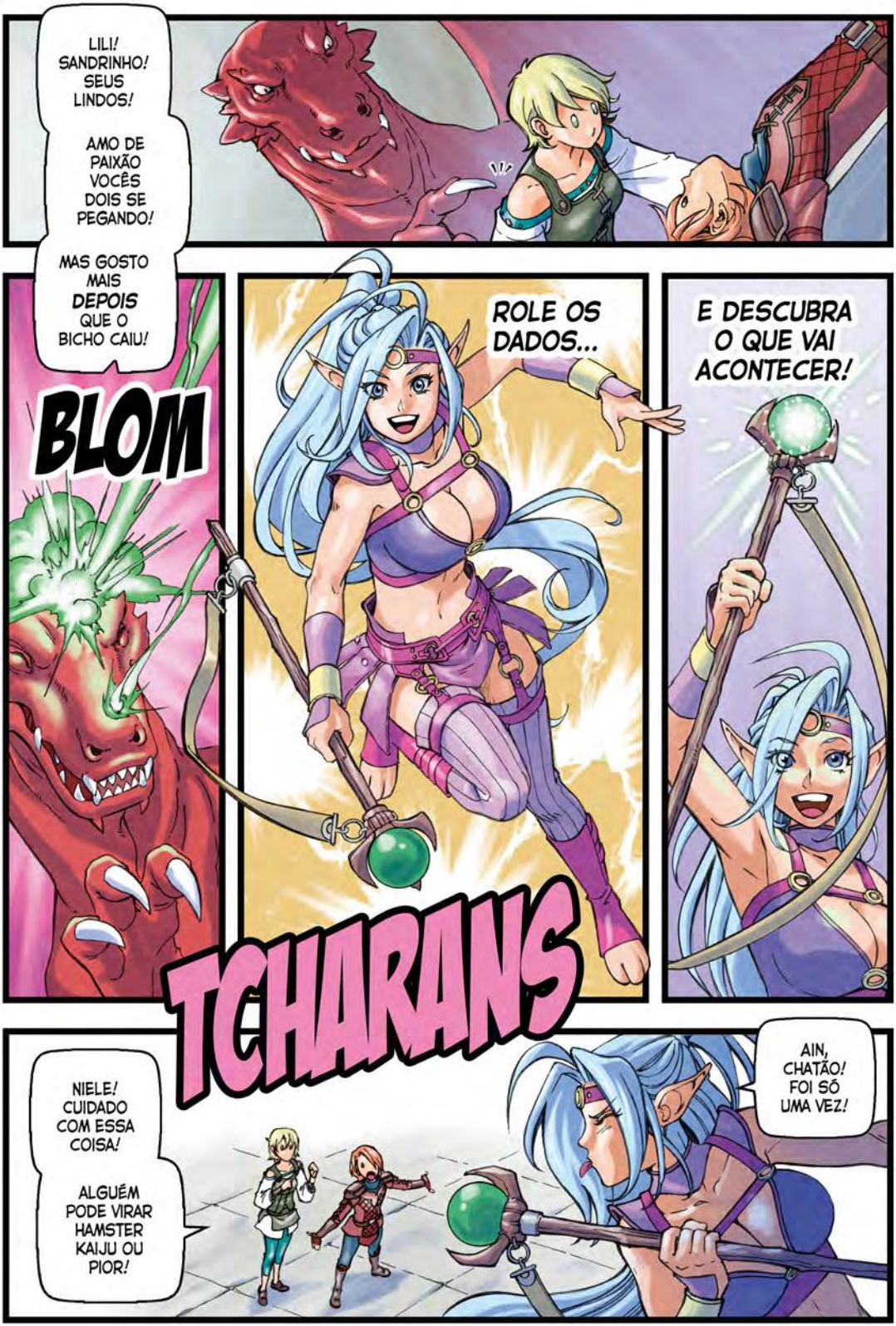
1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Cassaro, Marcelo. II. Françoi, Rafael. III. Título.

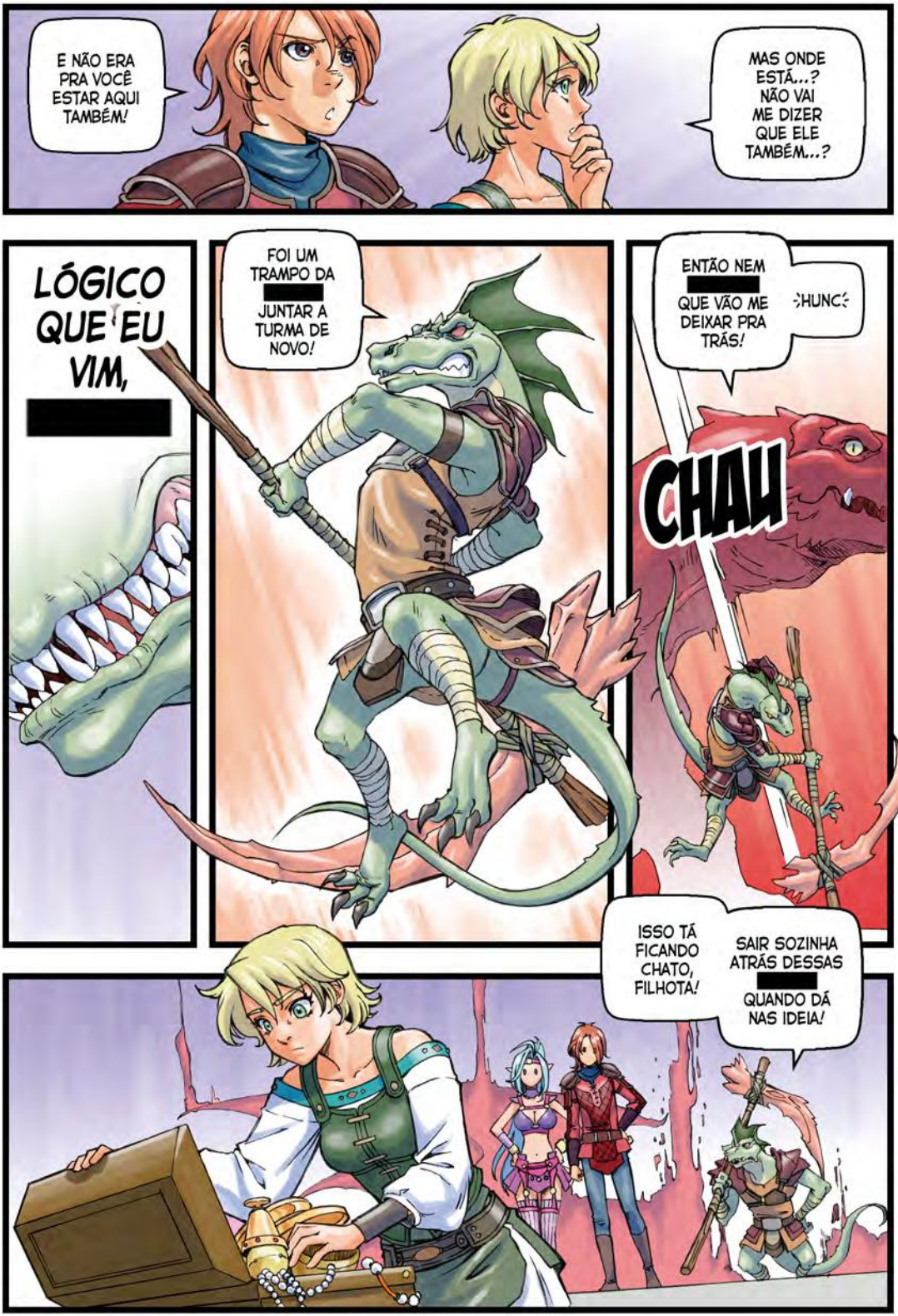
CDU 794.021

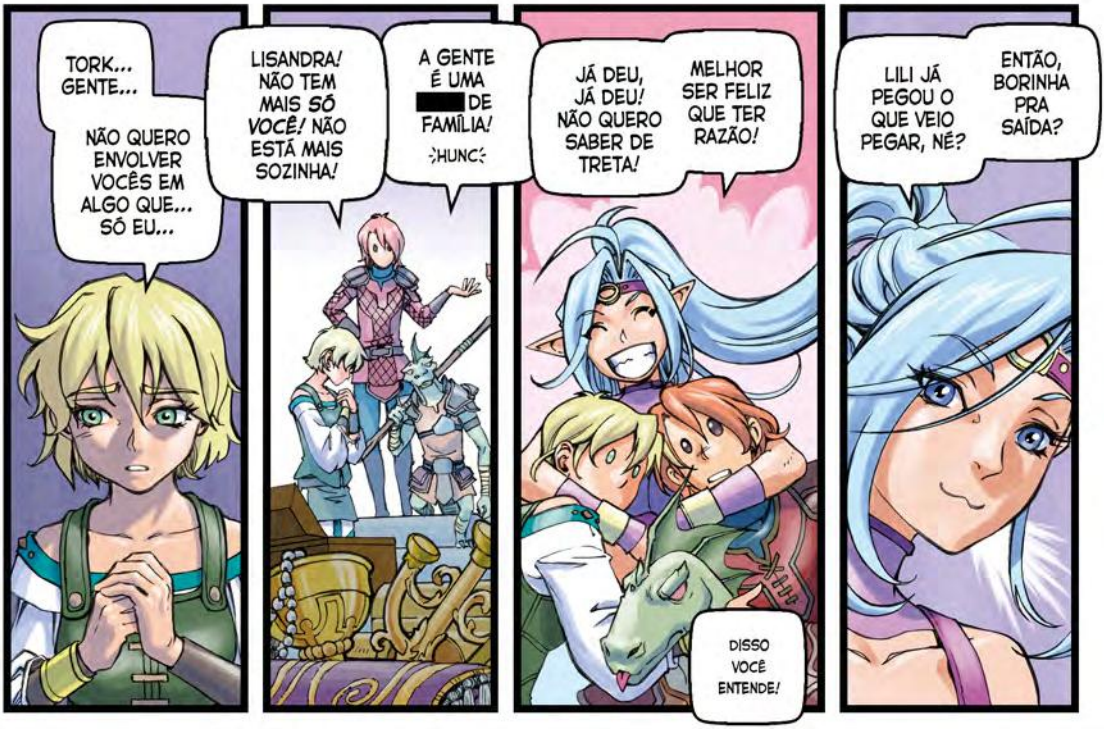

É ISSO! VIM ACABAR AQUI OUTRA VEZ!
FLOOOMMM
EM UM MUNDO MUITO DIFERENTE DO MEU!
TCHAK
CORRENDO ATRÁS DE MEU SONHO!

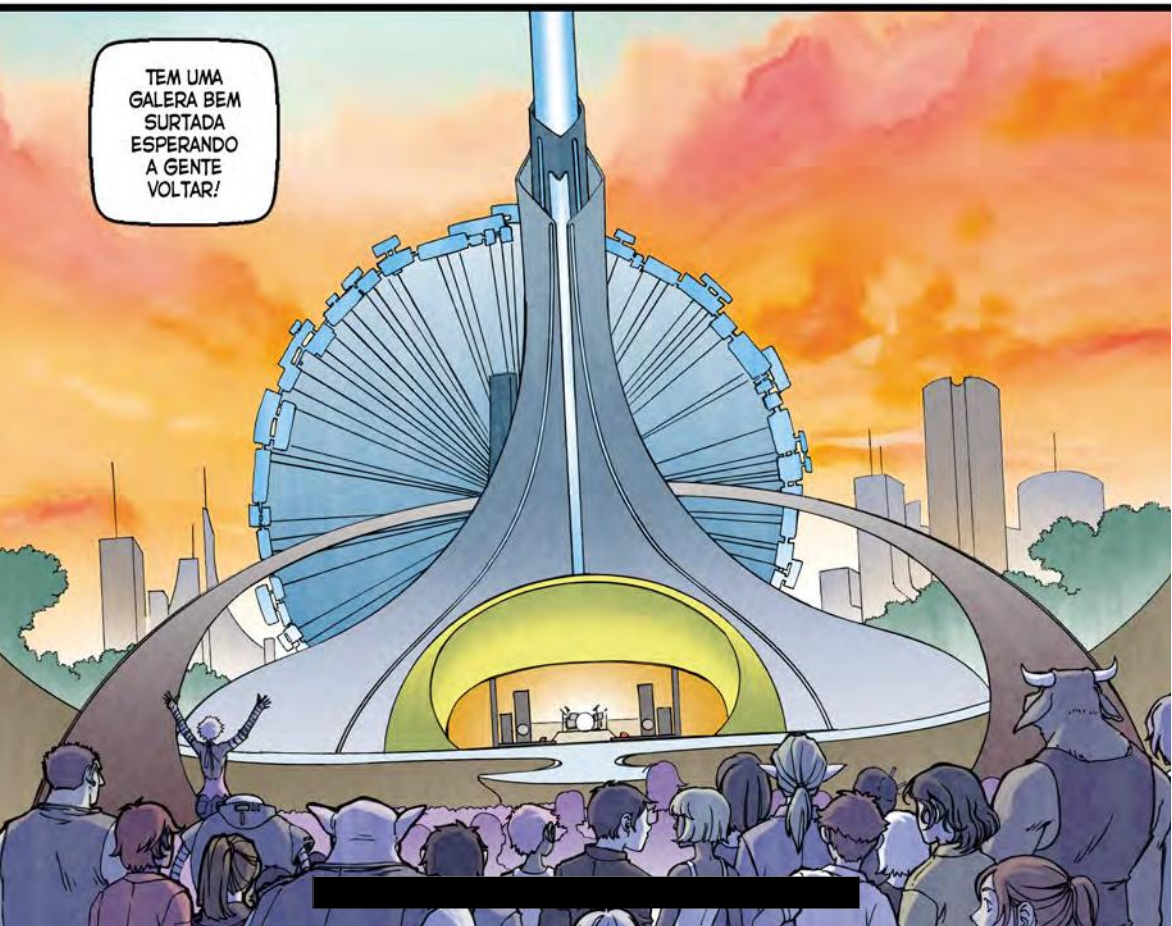

CONTINUO ACHANDO QUE NÃO DEVIA USAR ESSES PODERES...
...SEM SABER DIREITO DE ONDE VIERAM!
ALIÁS, VOCÊ SABE TAMBÉM QUE NÃO ERA PRA ESTAR AQUI!
ESTÃO ESPERANDO A GENTE!
SIM, SIM! MAS TIVE QUE VIR!
AHÃ! OUTRA DAS SUAS MISSÕES SECRETAS!
QUE VOCÊ NUNCA AVISA OU EXPLICA PRA NINGUÉM!
MAS CERTEZA QUE VEIO ATRÁS DE MAIS UM DAQUELES...
SANDRO! QUER MESMO TER ESSA CONVERSA AGORA?
VAI ME AJUDAR AQUI OU NÃO?

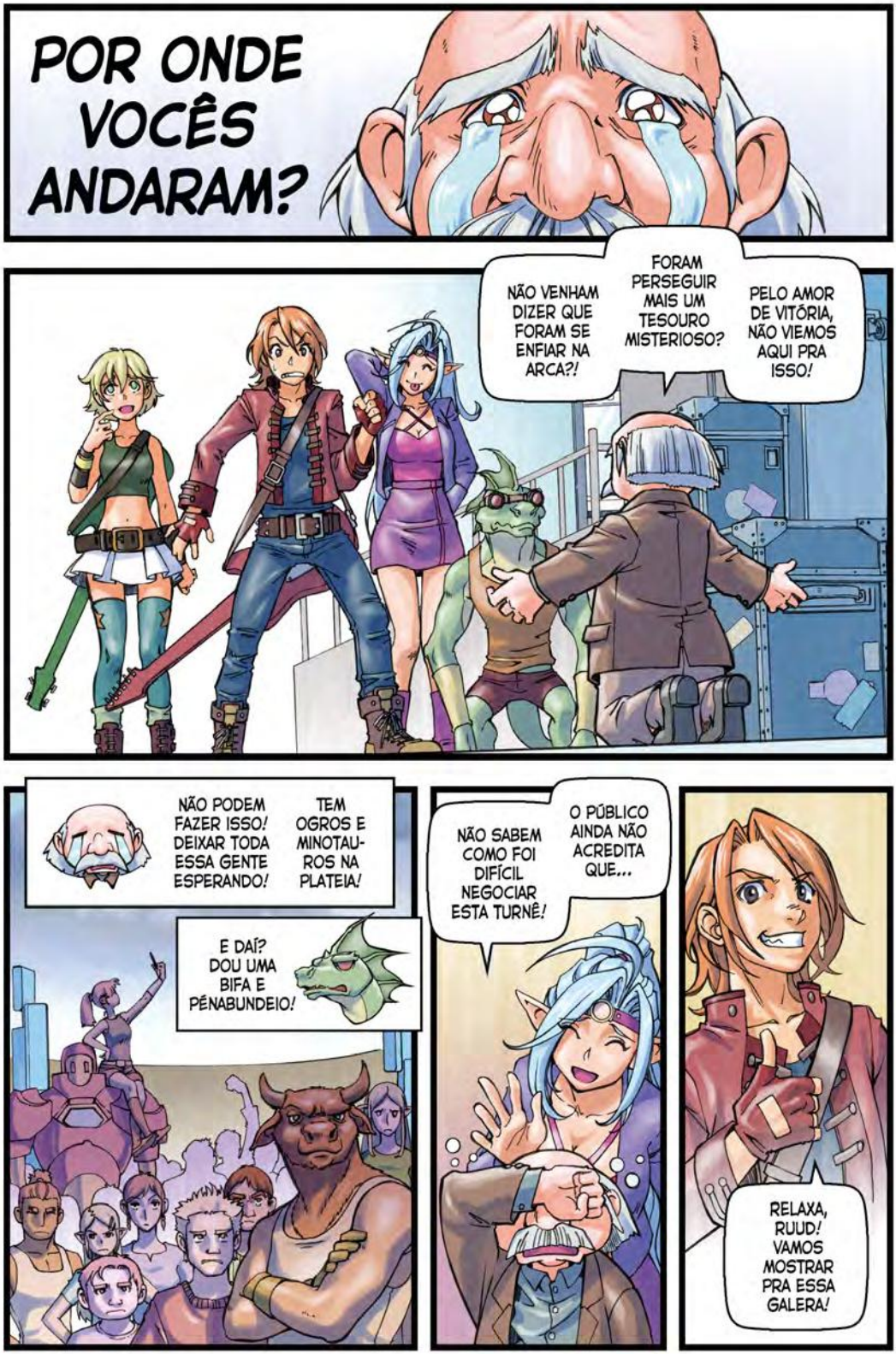
FAZER O QUÊ? É MEU LANCE DE HERÓI!
ACHAR VOCÊ EM ALGUM COVIL DE MONSTRO!
SALVAR VOCÊ NA ÚLTIMA HORA!
TIRAR DE ALGUMA ARMADILHA!
PLAU
SE QUEBRAR TODO E PRECISAR DA MINHA CURA MÁGICA!
FIZ DE PROPÓ-SITO!

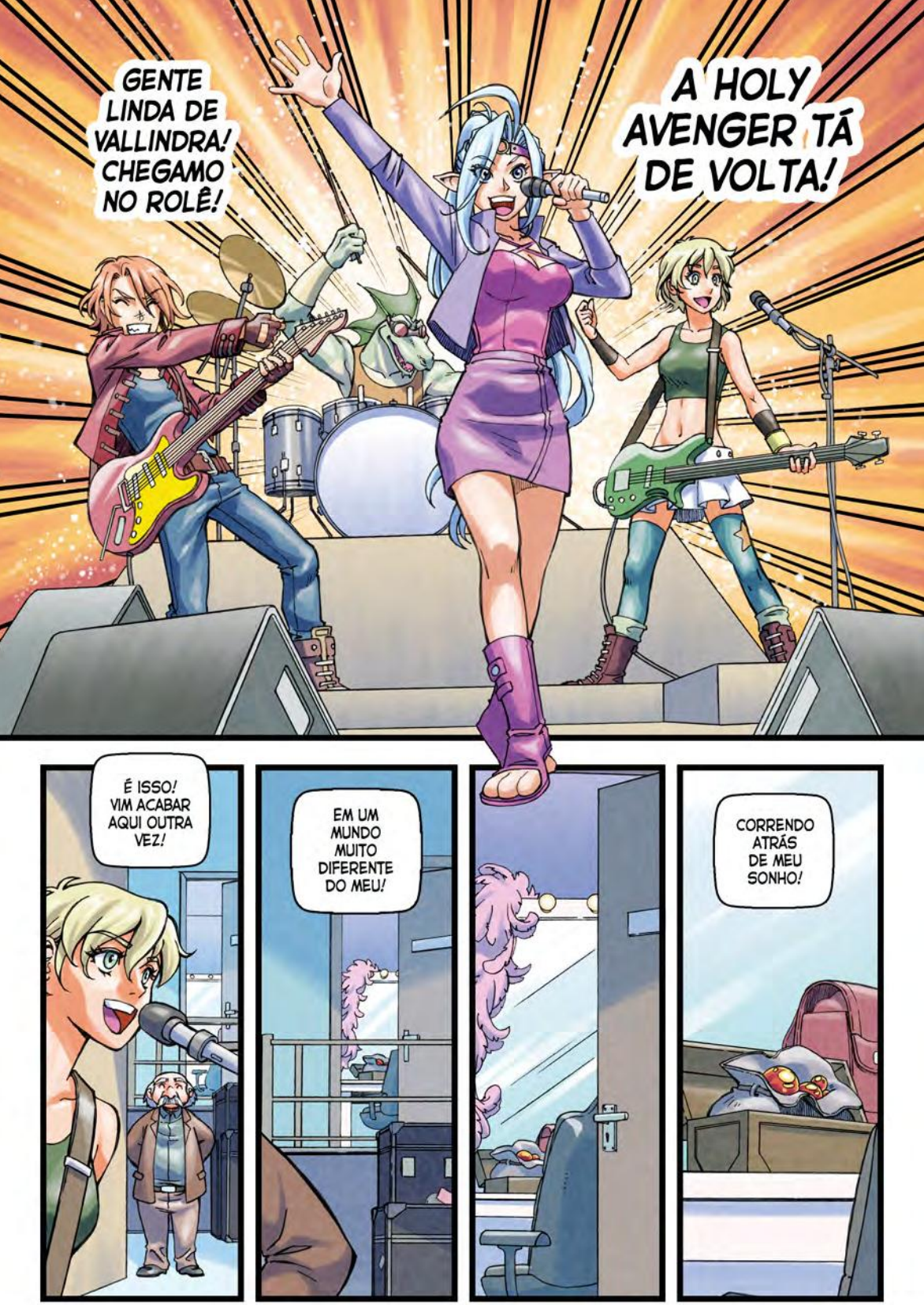

LILI! SANDRINHO! SEUS LINDOS!
AMO DE PAIXÃO VOCÊS DOIS SE PEGANDO!
MAS GOSTO MAIS DEPOIS QUE O BICHO CAIU!
BLOM
ROLE OS DADOS...
E DESCUBRA O QUE VAI ACONTECER!
TCHARANS
NIELE! CUIDADO COM ESSA COISA!
ALGUÉM PODE VIRAR HAMSTER KAIJU OU PIOR!
AIN, CHATÃO! FOI SÓ UMA VEZ!


E NÃO ERA PRA VOCÊ ESTAR AQUI TAMBÉM!
MAS ONDE ESTÁ...? NÃO VAI ME DIZER QUE ELE TAMBÉM...?
LÓGICO QUE EU VIM, [redacted]
FOI UM TRAMPO DA [redacted] JUNTAR A TURMA DE NOVO!
ENTÃO NEM [redacted] QUE VÃO ME DEIXAR PRA TRÁS!
:HUNC:
CHAU
ISSO TÁ FICANDO CHATO, FILHOTA!
SAIR SOZINHA ATRÁS DESSAS [redacted] QUANDO DÁ NAS IDEIA!


TORK... GENTE...
NÃO QUERO ENVOLVER VOCÊS EM ALGO QUE... SÓ EU...
LISANDRA! NÃO TEM MAIS *SÓ VOCÊ!* NÃO ESTÁ MAIS SOZINHA!
A GENTE É UMA [redacted] DE FAMÍLIA!
:HUNC:
JÁ DEU, JÁ DEU! NÃO QUERO SABER DE TRETA!
MELHOR SER FELIZ QUE TER RAZÃO!
DISSO VOCÊ ENTENDE!
LILI JÁ PEGOU O QUE VEIO PEGAR, NÉ?
ENTÃO, BORINHA PRA SAÍDA?


TEM UMA GALERA BEM SURTADA ESPERANDO A GENTE VOLTAR!
[redacted]


POR ONDE VOCÊS ANDARAM?
NÃO VENHAM DIZER QUE FORAM SE ENFIAR NA ARCA?!
FORAM PERSEGUIR MAIS UM TESOURO MISTERIOSO?
PELO AMOR DE VITÓRIA, NÃO VIEMOS AQUI PRA ISSO!
NÃO PODEM FAZER ISSO! DEIXAR TODA ESSA GENTE ESPERANDO!
TEM OGROS E MINOTAUROS NA PLATEIA!
E DAÍ? DOU UMA BIFA E PÉNABUNDEIO!
NÃO SABEM COMO FOI DIFÍCIL NEGOCIAR ESTA TURNÊ!
O PÚBLICO AINDA NÃO ACREDITA QUE...
RELAXA, RUUD! VAMOS MOSTRAR PRA ESSA GALERA!


GENTE LINDA DE VALLINDRA! CHEGAMO NO ROLÊ!
A HOLY AVENGER TÁ DE VOLTA!

É ISSO! VIM ACABAR AQUI OUTRA VEZ!

EM UM MUNDO MUITO DIFERENTE DO MEU!

CORRENDO ATRÁS DE MEU SONHO!

O *Manual 3DeT Victory* foi realizado por meio de financiamento coletivo, apoiado por 2913 pessoas, atingindo 432% de sua meta original. Está entre as dez maiores arrecadações para jogos de RPG no Brasil.

Em seus quase trinta anos, ao longo de pelo menos seis edições e revisões, não é a primeira vez que este jogo é teimosamente trazido de volta por seus fãs.

Como um verdadeiro Defensor de Tóquio, *3DeT* vai sempre se reerguer enquanto houver vozes vibrando, ansiando, torcendo por sua vitória.

Nossa gratidão a você, que torce por *3DeT*.
Sua voz é nossa razão para seguir lutando.

Sumário

Todo Mundo Vive.. 19

Por que 3DeT Victory? 21
O que é RPG 21
Antes de começar 22
Como jogar 22
Um exemplo de jogo 22

Capítulo 1

Personagens 31

Um Personagem em 5 Passos..... 31
Pontos 36
Atributos 38
Recursos 40
Perícias 40
Vantagens 42
Desvantagens 64
Arquétipos 75

Capítulo 2

Jogando 103

3 Dados... 103
...e Teste 104
Quantos dados rolar, afinal? 105
Ganho e Perda 106
Pontos de Ação 109
Acerto Crítico 110
Rodada de Combate 111
Derrota 112
Morte 113
Exemplo de Combate 114
Luta não é tudo! 117
Recuperar Recursos 119
Turno, Rodada, Cena, Sessão 120
Ação e Movimento 121
Distâncias 122
Escalas de Poder 123
Efeitos das Escalas 125

Capítulo 3

Recompensas.... 127

XP • Pontos de Experiência 127
Às Compras! 130
Consumíveis e Inventário 132
Refeições 134
Artefatos 137
Veículos 140
Técnicas 141
Truques 143
Técnicas Comuns 151
Técnicas Lendárias 159

Capítulo 4

+Regras..... 167

Atributos Nulos 167
Especializações 168
+Ação!!! 168
+Recuperação 169
Metas Estendidas 170
+Manobras de Combate 171
Limite de Dano 174
Tipos de Dano 174

Trocar de Dano 177
+Magia 179
+Movimentação 180
Privações 181
+Escalas 182

Capítulo 5
O Mestre 185

Mestrar é diversão 186
O papel do mestre 187
O poder do mestre! 188
O mestre trapaceia 189
O mestre negocia 190
O mestre erra 191
Seu próprio jogo 193
Aventuras... 195
...e Campanhas! 202
NPC: Ninguém Pode Comigo! 208
O Fantástico Compêndio de NPCs ... 211
Escalas: Quando Usar? 222

Capítulo 6
O mundo de 3DeT Victory 225

Era das Arcas 225
Guerra da Galáxia 240
UniPotência 250
Operação ARSENAL 261
Tormenta ALPHA 268
Outros Núcleos 276

Apoiadores 280

RIAMONDE
VAZIOS

Todo Mundo Vive

3*DeT* teve muitos livros básicos. Então, é difícil escrever esta introdução sem repetir partes das anteriores. Mas vamos lá.

Era uma vez a *Dragão Brasil*, primeira revista no país especializada em jogos de RPG. Sua missão: introduzir aqui uma forma de diversão inteligente, instigante, mas ainda restrita a poucos. Livros básicos apenas começavam a surgir em PT-BR. Difícil explicar este jogo tão diferente nos tempos pré-internet, sem streams online. Eu, então editor da DB, pensava em formas de popularizar o hobby. Quadrinhos. Aventuras-solo. Adaptações de séries, filmes e animes populares.

Enquanto outros RPGs exigiam livros caros, volumosos e assustadores, veio a ideia de um título em formato de revista, algo mais simples e barato. A época coincidiu com a explosão do anime e tokusatsu na tevê, não se falava de outra coisa exceto Cavaleiros, Jaspion e Pokémon. Após anos escrevendo HQs de super-heróis japoneses para a Abril, a escolha do tema me pareceu óbvia. *Defensores de Tóquio* nascia como um RPG satírico de cultura pop nipônica, abreviado *D&T*. Teria uma segunda edição, *Advanced*, ou *AD&T*. Qualquer semelhança das siglas com certo jogo de espada e magia foi pura falta de acaso.

Então veio a terceira edição, *3D&T*, com novas regras. Graças a licenciamentos, cada revista funcionava como um mini-RPG para vários games populares da época. *Street Fighter Alpha 3. Mortal Kombat 4. Final Fight. Darkstalkers. Megaman*. Todos completos, mas compatíveis entre si. Cada revista chegando a bancas em todo o país e custando poucos reais. Soube depois, toda uma geração RPGista seria formada assim.

As regras seriam mais tarde compiladas em um *Manual 3D&T*, encartado gratuitamente na *Dragão Brasil*. Esse livro básico ganharia novas edições, até o mais recente *3D&T Alpha*. Embora tivesse versão impressa, também ficaria disponível em formato digital gratuito. Ainda está. É o título com mais downloads na história da editora.

Após o *Manual 3D&T Alpha*, tive pouca participação em seu desenvolvimento — dividindo meu tempo como autor de *Tormenta* e roteirista para *Turma da Mônica Jovem*. Nestes quinze anos, um time de autores incríveis escreveu seus acessórios e cenários, até mesmo sua própria versão de *Tormenta*. Nunca antes *3D&T* teve tanto material.

Agora estou de volta. Para um novo livro básico, uma reformulação total das regras e temas. Todos os outros manuais eu escrevi sozinho, seguindo a fórmula do "acho que assim está bom", sem qualquer playtest. Desta vez, os mesmos autores dos acessórios *Alpha* — **Bruno Schlatter, Marlon Teske, Tiago Ribeiro** — estão comigo, além da escritora **Marcela Alban**. Desta vez, também, com extenso playtest e participação da comunidade.

Houve uma época, durante meu desligamento turbulento da antiga editora, em que *3D&T* quase desapareceu. Após algum tempo sem casa, **Guilherme Dei Svaldi** me contou sobre um grupo jogando-o na Jambô. Os fãs se recusavam a deixar o jogo morrer.

Agora é nossa vez. Aqui está *3DeT Victory*. Talvez seu personagem seja derrotado. Mas não vai morrer fácil.

— Marcelo Cassaro

Por que 3DeT Victory?

Não é segredo. ***Defensores de Tóquio 3ª Edição*** seria abreviado ***3D&T*** — acrônimo que na verdade não faz muito sentido. No passado, tinha a intenção de parodiar outro jogo popular sobre masmorras e dragões. Hoje, a sigla indica sua mecânica mais importante: "3 Dados e Teste".

(Dizem que certa inteligência artificial nomeou o jogo como "Três Detetives e um Tijolo". Queria muito, muito mesmo, entender como uma IA chegou a essa conclusão espantosa.)

Algumas antigas edições também se referiam a *Street Fighter* — primeiro de vários games licenciados para 3D&T, com mini-manuais oficiais em formato de revistas. Nos distantes anos 90, a versão do game adotada foi *Street Fighter Zero 3*, ou *Alpha 3*. Mais tarde, após uma breve 4ª Edição e uma conturbada mudança de editora, Defensores voltaria também como *3D&T Alpha*.

Agora, outra referência ao game de luta está no título. Não uma edição do próprio jogo, mas a clássica animação noventista *Street Fighter II Victory* (se não viu na época, está agora em plataformas de streaming).

Também há outra razão, mais importante. *Victory* foi uma mini-série em quadrinhos publicada na mesma época dos primeiros *3D&T*. Sua protagonista é Vitória, elfa semideusa nativa de Arton, o mundo de *Tormenta*. Por razões que ela própria desconhece, acaba sendo transportada para a Terra atual, onde enfrenta um deus-monstro também originário do mesmo mundo mágico. Suas lembranças de Arton, no entanto, não coincidem totalmente com os eventos oficiais do jogo.

Seres fantásticos de Arton chegando à Terra moderna. Elfos, anões, goblins, minotauros. Integrando sua população, mudando tudo por completo. Este é o tema de *Era das Arcas*, núcleo principal do mundo de *3DeT Victory*.

Além disso, esta é a quinta edição do jogo. Não muda para "5D&T", mas mesmo assim traz esse número no título, V (mais uma vez referenciando uma versão de *Street Fighter, SFV*).

O que é RPG

3DeT Victory é um RPG. Vem de *Role Playing Game,* ou "jogo de interpretação". Jogar RPG é criar histórias improvisadas conforme você e seus amigos imaginam seu desenrolar juntos, usando algumas regras para não virar (muita) bagunça. *3DeT Victory* contém essas regras. É o que chamamos "sistema de RPG".

Ao contrário de um videogame, tudo em *3DeT Victory* acontece na imaginação. O único limite é a criatividade dos envolvidos. Todos dizem o que querem tentar, e então rolam dados para descobrir se os personagens conseguiram ou não. As decisões dos jogadores e os resultados das rolagens mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim.

Usamos o termo "jogo" por pura falta de termo melhor, mas aqui não existe um único vencedor. Todos trabalham em prol de um único objetivo: a diversão. Quando todo mundo se diverte, todos ganham!

Antes de começar

Além de ler os próximos capítulos para entender as regras, você precisará de:

- Uma cópia da ficha de personagem para cada jogador. Você pode fazer cópias da ficha no final deste livro, ou baixar e imprimir o arquivo disponível no site da Jambô, em **jamboeditora.com.br.**
- Alguns dados de seis lados. É possível jogar com apenas um dado, mas o ideal é que cada jogador tenha pelo menos três. São dados comuns, que podem ser encontrados sem dificuldade em outros jogos, lojas ou — novamente — no site da Jambô. Você também pode recorrer a aplicativos de rolagem de dados.
- Lápis, borracha e papel para rascunho. Ou algum equivalente digital.

Como jogar

Existem várias regras diferentes nos próximos capítulos, mas para jogar *3DeT Victory* você só precisa aprender uma regra bem simples, que funciona sempre. Toda vez que tentar agir, você vai:

- Rolar um, dois ou três dados.
- Somar o valor do atributo.
- Comparar o resultado a uma meta.

Um exemplo de jogo

Após alguma reflexão, o mestre decidiu preparar a aventura daquela tarde. Junto com outros quatro amigos, vão se aventurar em *3DeT Victory* pela primeira vez.

Os jogadores fizeram personagens usando as regras vistas no próximo capítulo. São eles: **Asimel**, uma criança abissal, com chifre, boné, espada e mochilão, sempre pronto para o confronto. **Nidae**, kemono camaleão de trancinhas (!), herbalista e sabichona do grupo. **Holly**, humana, famosa como moderadora em fóruns de teorias da conspiração na hypernet, fingindo ser usuária de magia. E **Capitão Ninja**, que não escolheu nenhum arquétipo. Apaixonado por games antigos, a ponto de chutar paredes, mobílias e inimigos esperando que caia algum item...

A aventura que o mestre preparou acontece em *Era das Arcas*, o núcleo principal de *3DeT Victory*. Ali, aventureiros conhecidos como Arcanautas exploram misteriosas masmorras extradimensionais, acessíveis apenas através de glifos espalhados pela Terra. Atividade perigosa, mas com grandes recompensas em potencial. Por isso, o grupo foi contratado pelo famoso comerciante de artigos raros **Ernesto** para explorar a Arca Assombrada.

Mestre: Esta Arca foi abandonada logo após sua descoberta. Há muito tempo nenhum ser vivo vaga por estas ruínas esquecidas. Mas, graças às indicações de Ernesto, entrar foi fácil. O glifo estava pronto e preparado. Vocês só precisaram atravessar e já chegaram: o lugar lembra muito um velho castelo gótico de pedra, com quadros desbotados de pessoas desconhecidas.

Asimel: Por isso gosto do Ernesto. Ele sempre faz essas coisas.

Nidae: Espera. Espera. Espera. Você já o conhecia?

Asimel: Ele é meu contato na BUSCA. Já passou trabalhos antes.

Mestre: Então descreva para nós como ele é, Asimel.

O mestre não precisa explicar tudo o tempo inteiro. Deixar parte das descrições para os jogadores é divertido. Assim, todos participam.

Asimel: Ernesto é um sujeito meio recurvado. Usa luvas e sobretudo roxo sobre roupa preta. Tem um par de bigodões enormes, daqueles que curvam nas pontas, e o hábito de ficar torcendo a ponta do bigode enquanto fala.

Capitão Ninja: Parece alguém confiável.

Nidae: Ficou maluco? Tem todo o jeito de vilão!

Capitão Ninja: Tudo bem. Por essa mixaria que está pagando, podemos ficar tranquilos. Se fosse perigoso, oferecia mais dinheiro.

Holly: Falando nisso, qual é nossa missão?

Mestre: Simples: encher uma garrafa com um litro de ectoplasma para o Ernesto. No entanto, o que exatamente é o ectoplasma, como se parece ou se consegue, nenhum de vocês faz a mínima ideia.

Nidae: Posso tentar lembrar? Tenho Saber.

Mestre: Pode sim, mas será Difícil. Precisa conseguir 15 ou mais.

Saber é uma perícia. Indica que a personagem sabe muito sobre inúmeros assuntos, até algo que o próprio jogador desconheça. Ela joga atributo + 2D. Consegue dois 6! Um acerto crítico! Somando outras duas vezes sua H5 na jogada, resultou um incrível 27! Muito mais do que o mestre pediu.

Capitão Ninja: Crítico! Assim, do nada!

Nidae: Vocês não têm noção da habilidade que tenho. Sou muito hábil!

Holly: Gente, acho que podemos voltar para casa. Ela pode explorar tudo sozinha.

Nidae: Imagina. Não quero ficar sozinha não! Na verdade, Nidae está apavorada, mas não deixa transparecer. Está com o queixinho erguido, andando toda metida, mas fica no meio da galera pra não correr perigo.

Um jogador pode falar como seu personagem, ou descrever suas ações e pensamentos como um narrador, ou misturar as duas coisas. Não é errado. Pelo contrário, pode ajudar os demais a imaginar a cena.

Mestre: Nidae, com um resultado desses, você recorda praticamente tudo que já leu sobre manifestações fantasmagóricas. Você lembra que ectoplasma é um resíduo das aparições. Onde houver atividade sobrenatural, haverá também ectoplasma.

Nidae: Péssima notícia.

Asimel: O que tem de ruim? Você lembrou de tudo!

Nidae: Por isso. Para conseguir ectoplasma vamos precisar lidar com fantasmas.

Capitão Ninja: Mas isso é fácil. Procuramos alguém, abreviamos a jornada dele e temos fantasma instantâneo.

Asimel: Você é um gênio! É o tipo de fabricação de fantasmas que gosto.

Capitão Ninja: Obrigado! Nós, companheiros de boné, temos que nos unir.

Asimel tem a desvantagem Tapado, indicando não ser muito brilhante. Tem Perda quando faz testes que envolvem intelecto. Aqui isso não fez diferença, o mestre não pediu nenhum teste. Mesmo assim, o jogador valorizou esta característica do personagem.

Mestre: À medida que avançam pelo corredor, vocês percebem que os quadros nas paredes estão seguindo-os com os olhos. Os olhares das figuras retratadas acompanham seus movimentos, gerando uma sensação inquietante de serem vigiados. O tempo passa enquanto exploravam e, após caminhar bastante, vocês alcançaram uma escadaria.

O tempo dentro do jogo pode avançar ou retroceder à vontade, conforme a necessidade da história. O mestre podia gastar mais tempo no corredor, incluindo outros elementos ou eventos, esticando a aventura. Mas decidiu seguir direto até a cena da escada.

Capitão Ninja: Escadas, é? Devem levar a algum lugar. Geralmente elas sobem. Ou descem.

Asimel: Cada vez mais impressionado com sua inteligência, Ninja! Com a espada pronta, Asimel procura por perigo. Ele olha com cuidado para a escada. Quer saber como ela é.

Mestre: É uma escada em espiral. Tem tochas pelo caminho, iluminando com luz fraca, bruxuleante. Parece ser bem profunda. E como é estreita, vocês só podem descer em fila, um de cada vez.

Holly: Vamos nos organizar? Capitão você é o tanque do grupo, certo? Vai na frente. Asimel atrás, e nós duas protegidas no centro.

Capitão Ninja: Você é a líder agora? Tudo bem. Ser tanque é a arte de apanhar e não morrer.

Equipes Arcanautas costumam reunir os tipos mais comuns de aventureiro: DPS (Dano Por Segundo, os atacantes), suporte (cura e magia) e Tanque (resistem a muito dano). São elementos comuns em videogames, que também combinam com 3DeT.

Mestre: Vocês começaram a longa descida, avançando em silêncio, ouvindo a madeira sob os pés ranger cada vez mais alto. A certa altura, Capitão, você sente o degrau ceder, rachando sob o seu peso. Não há tempo para mais nada, a escada vai ruir. Todos vocês, façam um teste de habilidade!

Capitão Ninja: Oxe! O degrau não está me tankando?

Nidae: Sabia! É o nosso fim!

O mestre pode pedir testes de atributos o tempo inteiro, definindo uma meta que pode ser Fácil, Média ou Difícil. Quanto mais complicada a situação, mais alta a meta. Neste caso, ele a definiu como Média. Os jogadores precisam tirar 9 ou mais nos dados.

Holly: Calma. Vou usar minha "magia" para te levar em segurança até o chão, Nidae. Uso Estender junto com meu teste da perícia Manha, descendo pelas paredes.

Nidae: Ótimo! Sou mesmo a mais importante!

Magia permitiria gastar 1 ponto de mana para ganhar +1 em qualquer teste, até o limite da própria Habilidade. Mas Holly não é uma maga, só finge que é. Por isso, vai usar a perícia Manha

para descer pelas paredes, como uma ladra. E com a vantagem Estender, pode pagar 1PM para garantir o mesmo bônus para a companheira.

Capitão Ninja: Vou usar minha perícia Luta para ganhar outro dado no teste!

Mestre: Como assim? O que tem a ver??

Capitão Ninja: Vou lutar para não cair!!!

Luta não funciona exatamente assim, mas usos inusitados das perícias fazem parte do jogo. Se alguém tiver alguma ideia divertida para encaixar uma perícia inadequada na situação, o mestre pode autorizar um Ganho temporário vez ou outra. Porém, não todas as vezes.

Mestre: Certo (rindo). Foi bom! Você salta adiante a tempo de evitar a queda. Holly e Nidae também conseguem descer, graças à "magia gatuna". Mas Asimel se atrapalhou nos degraus e caiu feio. Perdeu 2 Pontos de Vida.

Asimel: Tudo bem. Foram apenas alguns arranhões (ai).

Mestre: Diante de vocês, um novo corredor se estende. Não há mais iluminação alguma. O ambiente está mergulhado na escuridão, criando uma atmosfera ainda mais enigmática, fria e sinistra. Vocês não enxergam nada. Se não conseguirem iluminar o lugar, vão sofrer Perda até o fim da cena!

Sempre que quiser criar alguma dificuldade na cena sem alguma regra complicada, o mestre pode impor Perda aos jogadores. Significa que seus personagens jogam 1D a menos em todos os testes, até contornarem a situação.

Nidae: Espera. Tem mais daquelas tochas na parede da escadaria, certo? Consigo alcançar alguma?

Mestre: Sim. Enquanto estiver com ela, a Perda será anulada. Mas, quando você remove a primeira, todas as demais apagam. Um som de uivo sinistro antecede a chegada de um vulto misterioso, saindo das paredes. É um fantasma clássico, usando um lençol branco, com furos para os olhos e boca. Está visivelmente irritado!

Capitão Ninja: Que bom! O fantasma já veio pronto, não vamos precisar fabricar um.

Asimel: Então só temos que enfiar o sujeito na garrafa e missão cumprida?

Holly: Como? Ele é Incorpóreo! Atravessa até parede.

Incorpóreo é uma vantagem. Gastando 5PM, o fantasma pode atravessar qualquer superfície. Neste estado, também não pode ser afetado por nenhum tipo de dano, exceto magia ou ataques de outras criaturas que tenham a mesma vantagem.

Nidae: Não é ele que precisamos aprisionar. Fantasmas não são *feitos* de ectoplasma. É algo que surge quando aparecem. Um subproduto.

Capitão Ninja: E como se consegue isso? Espremeмos o fantasma até sair?

Asimel: Demorou! É hora de usar minha espada!

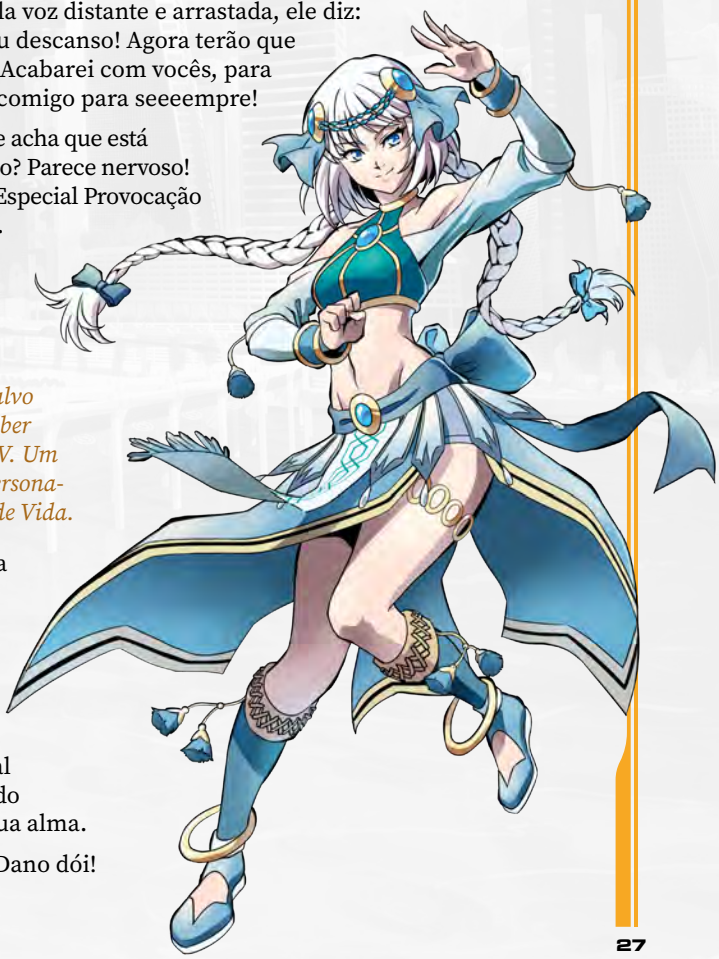
Mestre: Certo, para organizar, vamos fazer um teste de iniciativa.

Antes de dar início a uma cena de combate, todos os jogadores rolam 1D e somam seu valor de Habilidade ao resultado. Com isso, os mais velozes agem primeiro e a luta fica mais organizada. O mestre também pode testar para os inimigos, se quiser, ou decidir agir quando for mais interessante. Neste caso, ele rolou muito bem e será o primeiro.

Mestre: O fantasma surpreendeu vocês, avançando através do salão. Com aquela voz distante e arrastada, ele diz: Vocês perturbaram meu descanso! Agora terão que sofrer pela eternidade! Acabarei com vocês, para que permaneçam aqui comigo para seeeempre!

Capitão Ninja: Onde acha que está indo, fantasma antipático? Parece nervoso! Vou usar minha Defesa Especial Provocação para proteger os demais.

Provocação é um tipo de Defesa Especial. Gastando 1 Ponto de Mana, você recebe os ataques de algum outro alvo que esteja Perto. E se receber dano, é você que perde PV. Um ótimo jeito de proteger personagens com poucos Pontos de Vida.



Mestre: O fantasma desvia da direção de Asimel e atravessa o Capitão Ninja, que sente um calafrio, como se tivesse tocado algo muito gelado. É o toque mortal de um fantasma, levando pequenos pedaços de sua alma.

Capitão Ninja: Ai! Dano dói!

Mestre: Agora é a vez da Nidae. O que ela fará?

Nidae: Sei algo sobre fantasmas? Se podem ser afetados de alguma maneira?

Mestre: Você pode fazer um teste de Saber para tentar lembrar.

Nidae: Acho muito perigoso. Em vez disso, vou gastar 3PM e ficar invisível.

Invisível é uma vantagem. Quando está ativa, você tem um Ganho em testes para se esconder e todos os ataques contra você estão em Perda.

Nidae: Me viro na direção do grupo e digo para todos antes de sumir: *Adeus!*

Asimel: Nidae? Vai mesmo deixar a gente na mão?

Nidae: Racionalmente, é importante que pelo menos um de nós sobreviva. Então que seja eu!

Asimel: Tá bom! Vou na direção do fantasma antipático também e atacar usando Luta. Sei que não é uma boa ideia, mas o Asimel é Tapado e não vai entender como Incorpóreo funciona sem tentar na prática.

Mestre: Em vez de atacar, faça um teste de Luta, Asimel. Se está tentando entender como o inimigo funciona, Tapado impõe uma Perda também. Você joga só um dado contra uma dificuldade Média.

Desta vez, Luta é aplicada de maneira correta, garantindo um dado adicional em um teste durante o combate. Graças a seu Poder alto, Asimel consegue uma boa jogada.

Mestre: Legal. Você ameaça o inimigo, atravessando o corpo dele com a espada. Mas, como já sabia, não funciona enquanto estiver incorpóreo. Holly, sua vez.

Holly: Se atacando não deu certo, vou tentar falar com o fantasma. Me passa a tocha, Nidae. Vou balançar lentamente a luz na minha frente e dizer: "Buuuuhh, tenho uma oferta irrecusável para você, fantasma, buuhhhh!"

Mestre: Que tipo de oferta?

Holly: Já ouviram falar de massagem ectoplasmática? É uma maravilha! Te torcem e você estala todinho. Todas as tensões vão embora. Recomendo demais!

Mestre: Certo. Vai usar Manha para atacar?

Holly: Isso. Como é uma jogada importante, vou gastar um Ponto de Ação.

Holly vai usar 1PA para adicionar um dado na jogada de ataque, tentando ultrapassar a defesa do oponente. As regras são as mesmas de um ataque normal, o que muda é a interpretação do personagem. Mas, por azar, a jogada de Holly foi baixa. O mestre também jogou dados para a defesa, e o resultado foi um empate!

Asimel: Que azar!

Nidae: E agora?

Mestre: O fantasma continua olhando para vocês, dizendo: “Estou meio confuuuuso”. Holly, qual é o valor do seu atributo?

Ambos comparam as fichas. Em caso de empate, quem tem o atributo mais alto vence. Por coincidência, ambos têm o mesmo Poder 3! O desempate será com uma nova jogada de dados.

Holly: Não estava pronta para tanta responsabilidade.

Nidae: Ainda bem que estou invisível. Ninguém pode me ver chorando!

Agora é a sorte. Mestre e jogadora lançam 1D. Holly consegue um valor mais alto! Ela convence o inimigo a receber a tal massagem, abrindo mão dos benefícios de Incorpóreo, gastando 1PM. Agora ele pode ser atingido por seres vivos normalmente.

Asimel: Não acredito que isso deu certo!

Holly: Nem eu! Que nervosa! Não tenho condições de fazer massagem nenhuma agora.

Capitão Ninja: Então pode deixar! O Capitão Ninja já está alongando os dedos, esticando os braços.

Nidae: Sério? Você sabe fazer massagem?

Capitão Ninja: Sou mestre ninja da massagem. Depois de passar tanto nervoso, vou descontar tudo nele! Pega na outra ponta, Asimel. Vamos torcer tanto esse lençol que vai sair ectoplasma até pelo nariz!

E a sessão continua. Os personagens conseguem o ectoplasma que estavam buscando, mas ainda estão presos no subsolo da Arca Assombrada. Como vão escapar? Talvez encontrem mais fantasmas no caminho. O mestre segue narrando, avançando as cenas conforme os jogadores sugerem ações usando as regras em suas fichas, até a conclusão da aventura.

300円

Capítulo 1

Personagens

Ele pode ter muitos nomes. Personagem jogador. PC (*Player Character*). Herói. Aventureiro. *Char*. Defensor de Tóquio. Mas aqui, vamos chamá-lo apenas de personagem. *Seu* personagem.

Antes de jogar *3DeT Victory*, um personagem é a primeira coisa de que você precisa. Caso seja sua primeira vez jogando, talvez o mestre entregue a você um personagem pronto. Mas, em algum momento, você mesmo vai querer criá-los. Quem não quer? Construir o personagem é grande parte da diversão.

Uma vez criado, ele é *seu* personagem. Você o controla, você decide o que ele faz. Em videogames o jogador faz isso apertando botões no controle; aqui, você apenas diz em voz alta.

Você pode dizer "eu olho pela janela" como se fosse o personagem — isso é interpretar um papel, é o *RolePlay* do RPG. Ou você pode dizer "meu personagem olha pela janela", em terceira pessoa — isso é narrar. Tanto faz. Não há jeito melhor ou pior, certo ou errado. Escolha aquele que quiser.

Neste livro, muitas vezes, quando dizemos "você" (por exemplo, "você precisa de Habilidade para saltar sobre prédios"), na verdade estamos falando de seu personagem. Personagens de *3DeT Victory* correm nas copas das árvores, pilotam robôs gigantes, explodem monstros. Você não. Sério, gente!

Um Personagem em 5 Passos

Inventar seu personagem jogador envolve combinar duas coisas: regras e imaginação.

Ele pode ser como você quiser, basta estar dentro das regras neste manual — e ter a aprovação do mestre. Tudo o mais você pode inventar, ou pegar emprestado de seu anime favorito. Sim, você pode. Não é proibido.

Vamos acompanhar aqui a criação de um personagem jogador. Se não entender ainda alguma regra, não se preocupe. Tudo é explicado mais adiante, neste mesmo capítulo.

Tenha em mãos uma cópia impressa da Ficha de Personagem no final deste livro. Caso não seja possível, tudo bem; anote em qualquer pedaço de papel ou editor de texto. E sempre use lápis, porque várias coisas podem mudar antes que você termine.

Passo 0 • Conceito

Ok, este não é um passo "de verdade", não usa mecânicas de jogo. Mas pode ajudar.

Descreva seu personagem de forma simples. Pode ser uma redação, com tantos detalhes quanto você quiser — ou apenas duas ou três palavras, como homem-cachorro ninja, caçador de demônios ou videogame falante. Pense em seus personagens preferidos de mangá e anime; mesmo que tenham histórias e personalidades complexas, quase todos podem ser descritos com uma frase curta. Essa frase muitas vezes é o próprio título do anime.

Se não souber ainda, não se incomode; pule para os próximos passos e volte aqui depois. Às vezes as próprias regras acabam trazendo alguma ideia.

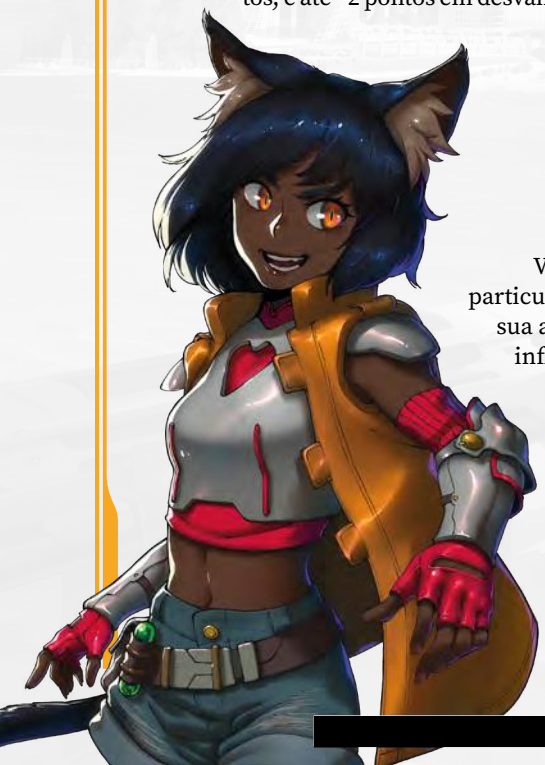
Ágata Badeaux é uma moreau, uma menina-gata. Ela sonha ser uma menestreamer, com milhares de fãs acompanhando suas aventuras enquanto explora as Arcas.

Aqui temos uma descrição breve, e também um objetivo. Não usamos ainda nenhuma regra. Mais adiante seremos apresentados aos arquétipos, que dizem a qual povo, raça ou espécie um personagem pertence. Um deles, **Kemono**, representa humanoides com traços de animais. Então podemos adquirir esse arquétipo, pagando seu custo em pontos — mas isso não é obrigatório.

Por enquanto, Ágata ser uma menina-gata é apenas uma opção estética: um personagem pode ter qualquer origem ou aparência. Como sempre, seguindo as regras.

Passo 1 • Atributos

O mestre diz quantos pontos você tem para gastar. O padrão são 10 pontos, e até –2 pontos em desvantagens. Vamos seguir com esses números.



Todo personagem tem três atributos, comprados com pontos. Vamos começar com Poder.

Ágata não conta com grande força física, mas tem algum magnetismo pessoal, mesmo sendo ainda insegura quanto a isso.

Vamos começar com **Poder 1**. Ágata não é particularmente forte (em combate, utiliza mais sua agilidade felina). Mas, como ela busca ser influencer, é importante ter algum carisma. Claro que P2 ou mais seria melhor, mas não vamos gastar tudo de uma vez. Podemos voltar aqui mais tarde.

Com Poder 1, Ágata pode ter força e influência pessoais mínimas, quando necessário. Além disso, ela também ganha 1 Ponto de Ação (cada ponto em Poder dá 1PA).

Como menina-gata, Ágata executa manobras difíceis com graciosidade, como saltos e acrobacias. Ela também é esperta e sabe improvisar quando encrencada.

Habilidade é a capacidade de pensar e agir. Ágata nem sempre toma a decisão mais sensata, mas ela decide — e age — *rápido*. Considerando que Ágata escala prédios e corre através de multidões ou rodovias como quem anda no quintal, vamos dar a ela uma incrível **Habilidade 4**.

Isso também quer dizer que Ágata tem 20 Pontos de Mana (cada ponto em Habilidade confere 5PM).

Ágata é baixinha e esguia. Apesar de muitas vezes perder o ânimo, ela nunca desiste.

Sua agilidade incrível não vai salvar Ágata de *todos* os problemas. Quando tomar uma decisão errada ou fizer uma rolagem ruim, ela precisa ser capaz de tolerar algum dano. Assim, mesmo sendo franzina, esta menina-gata teimosamente se recusa a cair — e quando cai, cai em pé. Ela tem uma boa **Resistência 2**.

Portanto, Ágata tem 10 Pontos de Vida (cada ponto em Resistência dá 5PV).

Passo 2 • Perícias

Ágata tem muita vontade de ser menestreamer. Vontade suficiente para arranhar a cara de quem ficar no caminho!

Perícias representam treinamentos, mas também coisas que o personagem já nasce sabendo ou aprende de formas inusitadas. Testes que não usam perícias sofrem grande penalidade. Melhor garantir que seu personagem tenha pelo menos uma.

Ágata é uma ~~briguenta~~ combatente natural. Com uma espada mágica ancestral que praticamente luta sozinha. E que sonha desbravar Arcas enquanto abate monstros e faz poses iradas para os seguidores. Faz sentido ter a perícia **Luta** — ou **Influência**, que na situação certa também serve para lutar. Ou ambas.

Vamos pegar apenas Luta por enquanto. Gastamos mais 1 ponto.

Passo 3 • Vantagens

Até agora, Ágata está com P1, H4, R2 e Luta, somando 8 dos 10 pontos que temos para gastar. Vamos comprar algumas vantagens.

Fuçando atrás de um velho relógio, Ágata encontrou a espada mágica Blazdall, relíquia que seus pais mantinham escondida. É uma arma imensa, mas parece leve em suas mãos.

Ágata tem uma espada mágica única e poderosa, com o nome "Blazdall" brilhando na lâmina. É um **Artefato** (1 ponto).

Artefato é uma vantagem que permite comprar qualidades especiais para seu item. Com este 1 ponto que já usamos, vamos escolher a qualidade **Encantado +1**, garantindo um bônus de P+1 em todos os testes para atacar.

Mesmo sem muito treino em combate, Ágata consegue lutar muito bem com Blazdall em mãos. A espada parece ter vontade (de brigar) própria.

Como Habilidade é o maior atributo de Ágata, vamos escolher mais uma vantagem para combar... digo, torná-la útil no ataque também. A vantagem **Ataque Especial (Preciso)** custa 1 ponto. É ótima para Ágata, porque permite usar sua H4 para atacar, em vez de P1. Além disso, acumula com o bônus por Artefato. Então, quando usar o Ataque Especial, Ágata ataca com uma excepcional H5. Nada mau!

Já gastamos nossos 10 pontos, mas não se preocupe com isso ainda. Para valorizar sua prática de *parkour* e outras habilidades gatais, vamos gastar mais 1 pontinho com a vantagem **Ágil**. Ela oferece +2 em testes de Habilidade relacionados a agilidade física, coordenação e equilíbrio. Para essas coisas, Ágata conta como se tivesse uma fabulosa H6. Esse bônus vai ajudar a esquivar de boa parte dos problemas.

Passo 4 • Desvantagens

Até aqui gastamos 7 pontos em atributos (P1, H4, R2), 1 ponto com Luta e 3 pontos em vantagens, totalizando 11 pontos. Passamos 1 ponto do nosso limite.

Para resolver, podemos reduzir algum atributo, desistir de uma vantagem, ou pegar uma desvantagem. Vamos com a última opção.

Mesmo querendo muitos seguidores, Ágata nem sempre é divertida. Às vezes pode ser arrogante, desconfiada e meio grossa. Acontece!

Ágata tem dificuldades de relacionamento, o que atrapalha seu sonho de ser uma menestreamer. Vamos escolher a desvantagem **Antipático**. Vai trazer alguns problemas, mas vale –1 ponto.

Pronto! Completamos 10 pontos e Ágata está pronta para a ação. Ou não?

Passo 5 • Revisão

Antes de começar a jogar, você pode mudar seu personagem quantas vezes quiser. Aqui, o mestre também pode ajudar.

BELÊ! TERMINEI MINHA FICHA! CAPITÃO NINJA PRONTO PRA PELEJA!
SÓ TENHO UMA DESVANTAGEM E A CHANCE DE ACONTECER É 1 EM 1D! NEM VAI ROLAR!
Fraqueza -1pt

Toques Finais

Quem disse que tudo são regras? Você pode colorir o personagem com todo tipo de peculiaridade ou esquisitice.

Além de seu sonho em ser menestreamer, Ágata tem fixação por Vallindra, a maior cidade do mundo, onde ficam a matriz da BUSCA (Benfeitoria Universal de Suporte e Capacitação a Arcanautas) e o Parque do Glifo, onde está a Arca de Vallindra. Ela ouve a banda Holy Avenger, com uma queda especial pelo guitarrista "Sandrinho". Também é ansiosa para conhecer a semideusa Vitória, sua musa inspiradora. E sua cauda arrepia quando ela se assusta, sem que consiga esconder o fato.

Não usamos regras para nada disso. Não são poderes ou fraquezas, em termos de jogo. Ágata não precisa perseguir sua ambição e seus ídolos o tempo inteiro, como uma Devoção ou Compulsão. Nem precisa ser Diferente apenas por ter cauda.

Vejamos se é interessante mexer em alguma coisa. Lembre-se do arquétipo Kemono, que falamos antes. Custa 1 ponto, e combina com algumas ideias que tivemos, como a vantagem Ágil. Será que vale a pena?

Vamos refazer o cálculo, agora incluindo o arquétipo: são 7 pontos em atributos (P1, H4, R2), 1 ponto em Luta, 3 pontos em vantagens (Ágil, Ataque Especial, Artefato) e 1 ponto por Kemono. Veja, a vantagem Ágil e a desvantagem Antipático já estão incluídas em Kemono, além do poder Percepção Apurada — que dá bônus em testes da perícia Percepção e não pode ser adquirido de nenhuma outra forma.

São 11 pontos. Estouramos outra vez o limite de 10 pontos. Mas desvantagens dentro de um arquétipo não contam no limite de –2. Você pode escolher mais uma — ou duas, para ter um ponto de sobra, que pode aumentar um atributo ou comprar outra vantagem.

Então, o que fazer? Não há decisão certa ou errada. Você pode pegar Kemono, ou manter Ágata como está. Ou pode redistribuir os pontos como quiser, desde o início, até ficar satisfeito.

Falta apenas o mestre dar uma olhada final em sua ficha. Mesmo que você tenha seguido todas as regras, ele pode ter alguma razão para proibir ou mudar algo.

Sempre bom lembrar, embora o mestre controle os monstros e vilões na história, ele não é seu adversário. Entre outras coisas, ele é o árbitro, precisa garantir que o jogo seja justo. O mestre não vai permitir vantagens desleais contra os outros jogadores. Ou até contra os inimigos!

O mestre examina sua desvantagem. Ele está planejando uma aventura de exploração nas Arcas, com muita peleja contra monstros — e pouca interação com NPCs. Neste caso, ser Antipático tem pouco ou nenhum efeito. Ainda, para uma personagem que sonha ser web-celebridade, antipatia não combina. O mestre então sugere que você troque por **Indeciso**: Ágata ainda teria problemas parecidos, mas por insegurança, não chatice.

Você pode achar boa ideia e aceitar a sugestão, ou não. Se está convencido de sua escolha, argumente — negociar com o mestre faz parte do jogo! Ágata não seria a primeira Arcanauta chata e rabugenta, você insiste. Além disso, talvez você esteja planejando uma jornada de crescimento, com Ágata superando sua antipatia (o que ela pode fazer recomprando a desvantagem mais tarde, com XP). O importante é que ambos, jogadores e mestre, concordem.

Você não precisa seguir os passos na ordem em que aparecem aqui. Pode achar mais fácil escolher primeiro um arquétipo, então outras vantagens e desvantagens, e gastar os pontos que sobrarem em atributos. Ou ainda fazer tudo isso e depois pensar em uma história que combine. Não faz diferença. Basta você gostar do resultado final.

Veja ao lado como ficaria a Ficha de Personagem da Ágata. Aproveite os espaços extras para notas sobre as regras — evitando, assim, interromper o jogo para consultar o manual.

Ou, se você não tiver ficha, bastam algumas linhas de texto, assim:

Ágata Badeaux, 10pt
P1, H4, R2; 1PA, 20PM, 10PV;
Luta; Ágil, Artefato Encantado, Ataque Especial (Preciso); Indecisa

Pontos

O personagem é construído com pontos. Quanto mais pontos, mais poderoso ele será, mais coisas será capaz de fazer.

Você tem 10 pontos para comprar atributos e vantagens. Você também pode pegar desvantagens para ganhar mais pontos. Seu limite são **até –2 pontos** em desvantagens.

Mais tarde, durante o jogo, o personagem pode evoluir mais com Experiência.

3eT VICTORY

FICHA DE PERSONAGEM

Nome Ágatha Badeaux

Arquétipo Kemono **Pts** 10 **XP**

P 1	**PA** 1 • atuais	
H 4	**PM** 20 • atuais	
R 2	**PV** 10 • atuais	

Perícias

Luta

Técnicas

Inventário

comuns | incomuns | raro

Vantagens

Ágil

Artefato encantado

Ataque especial (Preciso)

Desvantagens

Indecisa

Atributos

Estes números são os traços básicos do personagem, a medida do que ele consegue fazer. Quanto mais altos, melhor.

Atributos variam entre 0 e 5. **Um ponto de personagem compra 1 ponto de atributo.**

0 abaixo da média

1 média humana

2 acima da média

3 muito acima da média

4 ápice humano

5 sobre-humano

0	1	2	3	4	5
Você é fraco, falta ódio! E gastar mais uns pontos.	Você é comum. Neste jogo, é praticamente um insulto.	Nada muito empolgante, mas não vai passar vergonha.	Bom! Todos confiam em você (e talvez estejam se aproveitando disso).	Ótimo! Poucos são mais indicados que você neste assunto.	Fantástico! É o melhor no que faz!

Você não pode ter nenhum atributo acima de 5 durante a criação do personagem, mesmo que tenha pontos para gastar. Mas você pode exceder esse limite mais tarde, com experiência.

Quando algo (como uma vantagem) aumenta um atributo temporariamente, nesse caso ele pode exceder 5. Depois voltará ao normal.

Você pode ter um ou mais atributos 0, se quiser um personagem muito fraco em certa área, mas deveria ter pelo menos 1 um ponto em cada atributo. São apenas três, não seja mão de vaca!

Não há atributos apenas físicos, ou apenas mentais, ou sociais. Cada um dos três, de alguma forma, afeta tanto ações físicas/materiais quanto ações mentais/emocionais.

Os atributos são **Poder**, **Habilidade** e **Resistência.** Também abreviados como **P**, **H** e **R**.

Poder é a capacidade de impor seu esforço, sua presença, para realizar uma ação. É a sua aptidão física de levantar peso, empurrar e puxar coisas, causar dano com socos, chutes e disparos. Também é sua força de personalidade, magnetismo pessoal, sociabilidade e capacidade de convencer ou encantar pessoas. Você precisa de Poder para superar monstros, vilões, portas trancadas, seguranças chatos, professores rabugentos e outros obstáculos que teimam em ficar no seu caminho. **Poder é força e carisma**.

O Poder também diz quanto você pode se empenhar para realizar um esforço heroico. Poder define seus **Pontos de Ação.**

Habilidade é a capacidade de pensar e agir. Fazer coisas, resolver problemas, perceber os arredores, compreender o mundo. Representa a agilidade, equilíbrio e coordenação motora. Também é sua inteligência, raciocínio rápido e capacidade de dedução. Você precisa de Habilidade para coisas audaciosas como saltar sobre prédios, escalar montanhas ou agarrar helicópteros em pleno ar, e também para feitos de competência mental como resolver mistérios e vencer disputas de estratégia. **Habilidade é destreza e inteligência**.

Também é a Habilidade que permite realizar ações especiais, extraordinárias. Habilidade define seus **Pontos de Mana**.

Resistência diz quanto castigo você consegue suportar antes de cair ou ceder. Serve para resistir e evitar ser afetado por outros personagens ou efeitos. Representa sua vitalidade, saúde e constituição física — mas também sua convicção, força de vontade e resiliência mental, para evitar ser dominado ou enganado. Ao receber um ataque, uma alta Resistência ajuda a reduzir ferimentos e outros efeitos nocivos. **Resistência é vigor e força de vontade**.

A Resistência diz quanto dano você tolera antes de ser derrotado. Resistência define seus **Pontos de Vida**.

NÃO, ESPERA! O ATRIBUTO PODER TAMBÉM SERVE PRA CAUSAR DANO COM CONVERSA?
VOCÊ NÃO É NINJA DE VERDADE!
SEGUINTE, A VERDADE DÓI! TUDO QUE DÓI CUSTA PONTOS DE VIDA!
DERROTADO

Recursos

Recursos são um tipo de atributo secundário. São pontos que você pode gastar para ativar efeitos, realizar façanhas incríveis ou apenas continuar vivo.

Cada recurso é derivado de um atributo. Multiplique o atributo x5 (ou x1, para PA) para descobrir quantos pontos desse recurso você tem.

Pontos de Ação são como surtos de adrenalina ou explosões de sorte. São usados para melhorar testes e, usando certas regras opcionais, vários outros benefícios. Pontos de Ação derivam do Poder. **PA = P**

Pontos de Mana são seu combustível para capacidades fantásticas que exigem energia interior, como vantagens e técnicas. Pontos de Mana derivam da Habilidade. **PM = Hx5**

Pontos de Vida são, como sugere o nome, a "barra de vida". Um personagem que perdeu PV pode estar ferido, escoriado, chateado, sangrando galões, abalado em sua convicção, mas ainda pode agir e lutar. Pontos de Vida derivam da Resistência. **PV = Rx5**

Um atributo 0 é 1 ponto de recurso. Se você decidiu ter H0 (sério?), tem apenas 1 Ponto de Mana.

Qualdo algo reduz dano ou gasto de PM à metade, arredonde para cima.

Perícias

Uma perícia é um conjunto de capacidades, aptidões e conhecimentos que o personagem tem, porque treinou ou aprendeu (ou recebeu de alguma forma fantástica). Lutar, conduzir veículos, pesquisar e conhecer assuntos, praticar esportes... Tudo pode ser uma perícia.

Cada perícia custa 1 ponto. Ao adquirir uma, você será um perito, um grande entendido naquela área. Se você escolheu Máquinas, por exemplo, então sabe *tudo* sobre dirigir, pilotar, operar, construir e consertar qualquer máquina, aparelho ou veículo. Se escolheu Animais, sabe *tudo* sobre como cuidar, treinar, tratar e domar qualquer tipo de animal. E assim por diante.

Depois dos atributos, perícias são a coisa mais importante em *3DeT Victory*. Sempre que faz um teste relacionado a uma perícia que tenha, **você joga um dado extra.** Todo personagem deveria ter pelo menos uma perícia! De preferência, mais de uma.

A seguir estão as perícias e algumas possibilidades que elas oferecem, mas você pode imaginar outras. Se uma situação não aparece aqui, apenas escolha a perícia que se ajusta melhor para resolver o problema. E o jogo segue.

Animais. Você sabe cuidar, adestrar, cavalgar e lidar com animais e outras criaturas irracionais, como vários monstros. Pode substituir Medicina (apenas para animais). Com bons resultados nos testes, você consegue até se comunicar com animais.

Arte. Você sabe fazer performances artísticas como cantar, dançar, tocar música, cozinhar, fazer cosplay (e se disfarçar), desenhar, avaliar objetos de arte e outras.

Esporte. Você conhece os muitos tipos de esportes e suas regras, além de ser capacitado em atividades físicas como correr, escalar, nadar, fazer acrobacias, equilibrar-se, saltar e outras.

Influência. Você sabe convencer outros a acreditar em algo ou fazer o que você quer. Envolve coisas como diplomacia, liderança, intimidação, sedução, blefe, hipnose, lábia, barganha, obter informações e outros.

Luta. Você sabe atacar e se defender em combate, seja corpo a corpo ou à distância. Também envolve a parte teórica dos combates, como reconhecer estilos de luta, analisar técnicas de inimigos e desenvolver táticas ou planos de ação — incluindo confrontos entre grandes grupos, como exércitos. Conflitos violentos (quase) sempre exigem testes de Luta!

Manha. Você sabe fazer coisas malandras ou ilegais, como construir (e sabotar) armadilhas, arrombar portas e fechaduras, bater carteiras, criar (e decifrar) mensagens criptografadas, se disfarçar, falsificar objetos, ser furtivo, intimidar, rastrear pistas e pegadas...

Máquinas. Você sabe operar, construir e consertar máquinas, veículos e aparelhos de todo tipo. Também sabe lidar com computadores, hackear sistemas, vasculhar a internet, jogar games ou agir em simulações e realidades virtuais. Pode substituir Medicina (apenas para construtos).

Medicina. Você sabe realizar primeiros socorros, diagnósticos, tratar doenças e venenos, realizar cirurgias e todo tipo de conhecimento de saúde. Pode despertar um personagem inconsciente ou estabilizar um personagem quase morto.

Mística. Você sabe sobre forças sobrenaturais e artes místicas. Quando atacar ou se defender com poderes mágicos ou sobrenaturais (como a vantagem Magia), use esta perícia. Também é usada para reconhecer, contra-atacar e teorizar sobre conhecimentos ocultos, magia e criaturas mágicas.

Percepção. Você sabe usar seus sentidos para perceber melhor o mundo ao redor. Usada para ouvir ruídos muito baixos, notar coisas e personagens distantes, escondidos ou sob disfarce, ler lábios, rastrear pistas, evitar ser surpreendido e até mesmo como um "sexto sentido" para tentar notar se alguém está mentindo ou agindo de forma suspeita.

Saber. Você sabe tudo sobre tudo, qualquer conhecimento teórico em ciências, idiomas e até assuntos sobrenaturais, ou como e onde pesquisá-los. Note que é uma perícia ampla, engloba todos os campos, própria para aqueles cientistas exagerados ou super nerds que sabem de tudo!

Sobrevivência. Você sabe subsistir e se orientar em condições adversas. Pode encontrar e produzir alimento, construir abrigos, rastrear pistas, reconhecer criaturas selvagens, construir e sabotar armadilhas, ser furtivo, nadar, prever o clima, entre outros.

Se estas perícias parecem muito exageradas para você, é porque são mesmo! Em *3DeT Victory*, como nos animes, um personagem quase nunca é "mediano" em algo que treinou — ele é *absurdamente* bom, um gênio da arte, um talento extraordinário. Ou um incompetente total, mas isso é outra desvantagem.

Para ser mediano em algo, apenas não escolha a perícia. Um herói que trabalha como motorista de táxi não precisa da perícia Máquinas em sua vida diária — dirigir em trânsito normal é tarefa simples, nem precisa de testes. Até um piloto de corridas pode se virar sem a perícia, com uma alta Habilidade e vantagens que tragam bônus (como Ágil) ou Ganho. Ter a perícia, no entanto, coloca você entre os melhores do mundo. Se além disso ainda tiver Maestria, talvez seja mesmo o melhor do mundo!

Perceba que algumas perícias abrangem áreas semelhantes: um personagem com Arte ou Saber conhece cultura pop, enquanto outro personagem pode saber rastrear por ter Manha, Percepção ou Sobrevivência. Em termos de jogo, nada disso faz diferença — um personagem que sabe pescar pode fazê-lo por hobby ou para sobreviver. Negocie com o mestre se uma perícia pode servir para aquele teste.

Vantagens

Além de atributos e perícias, você pode usar seus pontos para comprar vantagens. São capacidades, técnicas e poderes especiais que o herói treinou, recebeu ou apenas nasceram com ele. Cada vantagem oferece um benefício diferente.

Como tudo mais neste jogo, a explicação para a origem das vantagens é escolha sua! Seu Alcance pode ser devido a um arco e flechas, raios dos olhos, voz poderosa ou braços que esticam. Você pode ser Carismático porque é um bichinho fofo, um líder inspirador ou uma estrela pop. Toda vantagem produz um efeito, mas você é livre para inventar a causa.

MARA
UDER
SCANDALOUS
TRASGO

Note também que, quando uma vantagem fala em ataque e defesa, isso não vale apenas para pancadaria. Um Ataque Especial serve para socar uma fuça, mas também para vencer um debate ou conquistar o crush.

Não há limite para quantas vantagens um personagem pode ter, se puder pagar por elas.

Aceleração 1pt

Você se move muito rápido. Pode gastar 1PM para realizar um movimento extra em seu turno.

Você também pode gastar 1PM antes de rolar os dados para receber um Ganho na iniciativa, ou em testes de Habilidade para correr, fugir ou perseguir um oponente.

+Ação 1pt cada

Você tem mais Pontos de Ação, além daqueles oferecidos por seu Poder.

Cada vez que compra esta vantagem você recebe +2PA. Então, se tem P3 (3PA) e paga 1 ponto por +Ação, agora tem 5PA.

Você pode comprar esta vantagem várias vezes, para novos aumentos de +2PA.

Acumulador 1pt

Você junta tranqueiras em casa. Mentira. Quanto mais seus ataques acertam, mais forte você bate ou argumenta.

Mais ágil que uma tartaruga

As vantagens **Ágil**, **Carismático**, **Forte**, **Gênio**, **Resoluto**, **Vigoroso** e as desvantagens **Antipático**, **Atrapalhado**, **Fracote**, **Frágil**, **Indeciso** e **Tapado** formam um grupo especial. Elas servem para diferenciar seus atributos, separar a parte física e a parte mental/social. Com elas, você pode ter uma idol fofa com P3 incapaz de erguer uma cadeira, por ser Fracote; ou um atleta olímpico com uma moderada H2, mas ainda competindo em alto nível por ser Ágil.

Este conjunto **funciona em conflitos (ataque e defesa) normalmente**, quando apropriados ao efeito. Um jogo de combates físicos vai valorizar personagens Ágeis, Fortes e Vigorosos; mas em conflito social, valerá mais ser Carismático ou Resoluto, e evitar ser Antipático ou Indeciso.

Estas vantagens não são transferidas quando você usa uma habilidade que troca o atributo testado — por exemplo, um Ataque Especial (Preciso). Mas, dependendo da situação, pode-se usar uma vantagem do novo atributo. Quando usa Defesa Especial (Bloqueio) para lançar um olhar de desprezo e diminuir a confiança do atacante, não adianta muito ser Vigoroso ou Resoluto; mas ser Carismático será de grande ajuda!

Por fim, você não pode ter vantagens e desvantagens com efeitos opostos. Não há como ser Forte e Fracote ao mesmo tempo, nem Resoluto e Indeciso, ou Gênio e Tapado!

Sempre que você acerta um ataque (ou seja, quando causa dano), pode gastar 2PM para ganhar Poder +1 no ataque seguinte. Se acertar de novo, pode gastar 2PM de novo para P+2. E assim por diante, até um máximo de P+5 (sempre 2PM por ataque).

Os ataques podem ser contra o mesmo alvo ou alvos diferentes. Se você erra um ataque, ou por algum motivo deixa de atacar (fazendo qualquer coisa que não causa dano), os bônus acabam.

Ágil 1 pt

Você tem grande agilidade e coordenação motora. Recebe H+2 em testes envolvendo agilidade, coordenação ou equilíbrio, incluindo testes de iniciativa. Este bônus é incluído em acertos críticos.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Ajudante 1 pt cada

Você tem algo ou alguém com quem pode contar, seja em combate ou outras situações.

O ajudante pode ser uma pessoa — aprendiz, mercenário, clérigo, enfermeiro, mecânico... Ou algum animal — bicho de estimação, de caça, montaria. Ou um monstro, alien, robô, veículo, objeto encantado... Qualquer coisa que combine com as habilidades que ele oferece. Assim, um ajudante Lutador pode ser uma espada mágica inteligente que surge em suas mãos, uma

fadinha apaixonada que torce por sua vitória, ou algum justiceiro misterioso que presta ajuda e vai embora dizendo "meu trabalho aqui acabou".

Uma vez por rodada, você pode gastar 2PM para invocar o ajudante. O tipo de ajuda depende de sua função:

- *Curandeiro.* Cura 2D PV em você ou outro personagem Perto, ou permite repetir um teste de Resistência contra algum efeito negativo (paralisia, veneno, doença, tristeza...) após ter falhado.
- *Especialista.* Escolha uma perícia. Ganho em um teste com esta perícia, exceto para defender ou atacar.
- *Familiar.* Este ajudante sobrenatural gasta 1PM para ser invocado (em vez de 2) e diminui à metade o custo em PM para usar outra vantagem na rodada.
- *Lutador.* Ganho em um teste de ataque, ou em testes de defesa por uma rodada.
- *Montaria.* Concede um movimento extra, ou um Ganho em um teste de iniciativa ou para correr ou perseguir um oponente. Custa 1PM.

Você pode comprar esta vantagem mais vezes para ter outros ajudantes diferentes (ou um mesmo ajudante com diferentes funções). Contudo, em ambos os casos, você pode receber apenas uma ajuda por rodada.

Alcance 1-2pt

Seus ataques acertam mais longe. Vale para todos os tipos de ataque, como atirar, jogar coisas, esticar, gritar mais alto...

1pt Você pode atingir inimigos que estejam Longe sem penalidades, e Muito Longe com uma Perda.

2pt Você também pode atingir Muito Longe sem penalidades.

UIA! EU POSSO TER UM AJUDANTE PRA DAR UMA FORÇA NAS TRETAS!
NINJACÃO! VAI LÁ MORDER OS CARAS QUE EU VOU ACABAR MINHA MARATONA DE ANIME, DIGO, DOCUMENTÁRIOS!
E PENSAR QUE EU GASTEI UM PONTO COM ISSO!

O Alcance também afeta suas outras vantagens. Você pode usar sua Cura em aliados distantes, ou Magia em alvos afastados. Sem Alcance, a menos que uma vantagem diga o contrário, você só pode usá-la contra alvos que estejam Perto.

Anulação 2pt

Você consegue impedir o alvo de usar um de seus poderes.

Após o uso de uma vantagem em sua presença (Longe ou menos), você pode tentar usar uma ação e 3PM para tentar anular essa vantagem. O alvo faz um teste de R (9 + Poder do anulador) para tentar evitar. Se falhar, não pode mais usar essa vantagem até o fim da cena, cancelar o efeito ou ser derrotado.

Você também pode anular uma vantagem se souber, com antecedência, que o alvo a tem. Você pode já ter visto ele usar, ou descobrir por ser Telepata, ou já saber disso porque ele é Famoso ou Infame, ou com um teste de perícia (Saber, Manha, Percepção, 12).

A cada turno após o primeiro, o alvo pode fazer um teste de R (9 + Poder do anulador) para cancelar o efeito.

Apenas uma vantagem pode ser anulada por vez. Se você quiser anular outra vantagem, a primeira será liberada.

Arena 1pt cada

Você se dá melhor em um certo tipo de terreno. Quando está nesse lugar, pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste.

A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do mestre. Algumas sugestões são:

- Água (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água)
- Céu (em testes contra oponentes, só vale se ele também está voando)
- Cidades (ruas, telhados, topo de prédio, aposentos, corredores, escadas)
- Ermos (desertos, florestas, montanhas, pântanos, geleiras...)
- Subterrâneo (cavernas, arcas, esgotos)
- Uma categoria de lugares específicos (bares, hospitais, bibliotecas, shoppings...)
- Um único lugar no mundo (provavelmente sua base de operações) e vizinhanças.

Artefato 1pt ou mais

Você possui um item especial, único. Apenas você pode utilizá-lo. Pode ser uma espada mágica, arma de raios experimental ou armadura robótica, à sua escolha.

Diferente de algum equipamento comum, que não afeta as regras, seu artefato oferece benefícios de jogo. Cada ponto ao comprar esta vantagem vale 10XP para adquirir uma arma, armadura ou acessório (mas não um veículo) como descrito em Recompensas.

Ataque Especial 1 pt cada

Ao fazer um ataque, você pode gastar energia para ativar alguma arma ou técnica superior. Cada efeito tem seu custo em PM:

- *Área*. Todos os personagens Perto do alvo também recebem o ataque. 3PM.
- *Choque.* Reforçando o ataque com sua resolução, você ataca usando Resistência em vez de Poder. Qualquer bônus ou penalidade que afetaria seu Poder passa a afetar a Resistência. 1PM.
- *Distante.* Você pode atingir um passo de distância além. Este ataque é cumulativo com a vantagem Alcance (pode atingir até Fora de Alcance!). 1PM.
- *Espiritual.* O alvo perde PM em vez de PV com este ataque. 1PM.
- *Investida.* Quando ataca um alvo Longe ou mais distante, você também se move até o alvo com a mesma ação. Você não usa um movimento, mas precisa ser capaz de alcançar esse alvo com um movimento. 1PM.
- *Múltiplo*. Você atinge mais alvos que estejam ao alcance. 1PM por alvo extra, até um máximo igual à Habilidade. Cada alvo faz um teste de defesa separado, mas você usa o mesmo teste de ataque para todos. Vale apenas para vários alvos: para atacar o mesmo alvo várias vezes, use Potente para representar o dano dos ataques extras.
- *Penetrante.* O alvo tem Perda de defesa. 2PM.
- *Perigoso.* O ataque causa um acerto crítico com 5 ou 6. 1PM.
- *Poderoso.* Quando consegue um crítico no ataque, você pode gastar 2PM para somar o Poder mais uma vez.
- *Potente.* Aumenta o Poder do ataque em P+2. Você pode comprar este efeito mais vezes (por exemplo, 3pt por um Ataque Especial que gasta 3PM e ataca com P+6). 1PM para cada P+2.
- *Preciso.* Calculando bem, você ataca usando Habilidade em vez de Poder. Qualquer bônus ou penalidade que afetaria seu Poder passa a afetar sua Habilidade. 1PM.
- *Titânico.* Você supera seus limites e seu potencial! Você tem um crítico automático no ataque. 3PM.

Você pode comprar esta vantagem mais vezes para ter vários efeitos. Você pode escolher, no momento do ataque, quais efeitos quer usar ou não. Um Ataque Penetrante e Perigoso, por exemplo, custa 4PM.

Para efeitos que reduzem o custo em PM, um Ataque Especial com vários efeitos é considerado uma única vantagem.

Base 1 pt

Você tem uma base de operações, quartel-general, esconderijo, estação orbital, apartamento, quarto na casa dos pais, ou outro porto seguro onde pode descansar. Ou para onde pode fugir.

Através de teleporte (ou outro meio que você invente), você pode alcançar sua base em qualquer situação fora de combate. A critério do mestre, situações de risco ou perigo (como estar preso em uma armadilha) impedem

você de alcançar a base. Você pode levar consigo um número máximo de aliados igual a seu Poder + Habilidade. Note que esta é uma viagem de mão única — você pode alcançar sua base de qualquer lugar, mas não pode voltar para onde estava! Para isso, terá que recorrer a outros meios.

Sua base é considerada o lugar ideal para descansar e recuperar recursos. Além disso, todos os seus testes realizados ali têm Ganho.

Brutal 1pt cada

Ao atacar inimigos, além de causar dano, você recupera suas próprias energias.

- *Vida*. Para cada 3 pontos de dano causados a um oponente em combate, você recupera 1 Ponto de Vida.
- *Mana.* Para cada 3 pontos de dano causados a um oponente em combate, você recupera 1 Ponto de Mana.
- *Derrota.* Cada vez que derrota um oponente em combate, você recupera 3 Pontos de Vida e 1 Ponto de Mana.

Você pode comprar cada versão por 1pt cada, e/ou a mesma versão várias vezes. Seus efeitos se acumulam.

Esta vantagem funciona apenas em combates *de verdade*, contra oponentes *de verdade*. Você *não* recupera vida ou mana atacando as paredes, e nem aliados voluntários com Cura ou Regeneração!

Carismático 1pt

Você tem facilidade para fazer com que gostem de você. Recebe P+2 em testes sociais ou que envolvam interações com outras pessoas. Este bônus é incluído em acertos críticos.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Clone 1 pt

Você pode criar cópias exatas de si mesmo, gastando 2PM por clone e um movimento. Sempre que você recebe um ataque bem-sucedido, não sofre nenhum dano, mas uma cópia desaparece. Cópias restantes duram até o fim da cena.

Os clones fazem o que você quiser, mas não realizam ações próprias. Eles podem ajudar em certas tarefas a critério do mestre (por exemplo, distraindo adversários), gerando Ganho para testes.

Um atacante com um Sentido adequado pode fazer um teste de Percepção (9 + Poder do copiador) para ignorar seus clones e atacar você normalmente.

Confusão 1 pt

Você é capaz de deixar os oponentes tontos.

Faça um ataque e gaste 2PM. Se vencer a defesa do alvo, além de sofrer dano, ele fica confuso. Nesse estado ele não consegue escolher os alvos de suas perícias ou vantagens, incluindo ele próprio: os alvos são escolhidos ao acaso pelo mestre.

A confusão dura até o fim da cena, ou até o alvo sofrer dano. A cada turno, o alvo pode fazer um teste de R (9 + Poder do atacante) para cancelar o efeito.

Cura 1 pt

Você pode curar a si mesmo, ou a alguém que possa tocar.

Você gasta 2PM para curar 1D PV, até um limite de dados igual à Habilidade. Por exemplo, se tiver H2 você pode curar até 2D PV em um personagem, gastando 4PM.

Você também pode gastar 2PM para que um personagem repita um teste de Resistência contra algum efeito negativo duradouro (paralisia, veneno, doença, chateação...) após ter falhado.

Defesa Especial 1 pt cada

Ao receber um ataque, você pode gastar energia para ativar alguma técnica de defesa, como um escudo, campo de força, bloqueio de artes marciais ou cara feia. Cada efeito tem seu custo em PM:

- *Blindada.* A defesa consegue acerto crítico com 5 ou 6. 1PM.
- *Bloqueio.* Você defende usando Poder em vez de Resistência. Qualquer bônus ou penalidade que afetaria sua Resistência passa a afetar Poder. 1PM.
- *Esquiva.* Você defende usando Habilidade em vez de Resistência. Qualquer bônus ou penalidade que afetaria sua Resistência passa a afetar Habilidade. 1PM.
- *Proteção.* Você ajuda um aliado a se defender. Se um personagem Perto de você é atacado, você pode ativar a vantagem e usar sua defesa em vez da dele, com quaisquer manobras ou recursos que quiser. Se mesmo assim o ataque causa dano, é o aliado que o recebe. 1PM por aliado.

- *Provocação*. Você atrai sobre si um ataque contra um aliado, recebendo-o em seu lugar. Se um personagem Perto de você é atacado, você pode ativar a vantagem e receber esse ataque no lugar dele. Você usa sua defesa normalmente, com quaisquer manobras ou recursos que quiser. Se mesmo assim o ataque causa dano, é você que o recebe. 1PM.
- *Reflexão.* Você devolve o golpe para o oponente. Caso sua defesa seja maior que o ataque do adversário, ele sofre dano igual à diferença. 1PM.
- *Robusta.* Quando consegue um crítico na defesa, você pode gastar 2PM para somar sua Resistência mais uma vez.
- *Tenaz.* Aumenta a Resistência em +2 na defesa. Você pode comprar este efeito mais vezes (por exemplo, 4pt por uma Defesa Especial que gasta 4PM e defende com +8). 1PM para cada +2.
- *Titânica.* Você supera seus limites e seu potencial! Você tem um crítico automático na defesa, e ela será considerada perfeita com qualquer resultado. 3PM.

Você pode comprar esta vantagem mais vezes para ter vários efeitos. Você pode escolher, no momento da defesa, quais efeitos quer usar ou não. Uma Defesa Blindada e Tenaz ×2, por exemplo, custa 3PM para ser usada.

Para efeitos que reduzem o custo em PM, uma Defesa Especial com vários efeitos é considerada uma única vantagem.

Desgaste 1pt

Mesmo depois do ataque, seu alvo sofre mais dano. Seja por veneno, ácido, queimadura, radiação, fadiga, dor de barriga, rancor ou o que você inventar.

Faça um ataque e gaste 2PM. Se vencer a defesa do alvo e causar dano, ele vai sofrer o mesmo dano outra vez na próxima rodada.

DEFESA ESPECIAL PROVOCAÇÃO! NÃO VOU DEIXAR ATACAR MEUS AMIGOS! VEM NI MIM!
ZAAT
VEM CÁ, VOCÊ NÃO TEM NENHUM AMIGO, NÉ?
ESQUECI ESSE DETALHE

O dano extra pode ser evitado se o alvo gasta sua próxima ação para fazer isso — apagando as chamas na roupa, entoando um mantra, tomando um antiácido ou coisa parecida.

Devoto 1pt

Você serve a uma causa ou crença. O objeto de sua devoção fica à sua escolha. Uma entidade espiritual superior, uma filosofia ancestral, os ensinamentos de seu antigo mestre, uma promessa solene, uma jornada de vingança. Seja qual for, esse grande objetivo guia seus atos e sua vida.

Ao fazer um teste quando está seguindo ou defendendo sua devoção, você pode gastar 2PM para ter Ganho. Por exemplo, quando um devoto da justiça defende um injustiçado, ou quando um devoto da ecologia protege uma área de preservação ambiental.

"Ahn, quero ser Devoto a vencer sempre!" Acha MESMO que não pensamos nisso? Você pode recorrer à devoção até duas vezes por cena. Não mais de duas.

Elo Mental 1pt

Você tem uma ligação especial com outro personagem, que pode ser um jogador ou NPC. Ele também deve ter esta vantagem.

Vocês compartilham os seguintes poderes:

- Enquanto conseguem ver um ao outro, vocês percebem seus pensamentos e se comunicam sem nenhum sinal aparente.
- Em situações de perigo, você pode gastar PM de seu aliado para seu próprio uso, e vice-versa.
- Quando você tem Ganho em certo teste, antes de rolar, pode escolher passar esse Ganho para o aliado. Ele deve usar o Ganho no mesmo tipo de teste, na primeira oportunidade.

Quando não podem ver um ao outro, vocês sentem apenas emoções gerais, mas sempre sabem em que distância e direção o outro está.

Estender 1pt

Você pode estender o efeito de suas vantagens a seus companheiros. Ao usar uma vantagem pessoal (que afeta apenas você), pode gastar 1PM por turno para que ela também funcione com um aliado Perto. Por exemplo, pode usar Teleporte e levar consigo outros dois personagens gastando mais 2PM.

Vantagens que atacam ou prejudicam outros alvos não podem ser afetadas por Estender.

Famoso 1pt

Você é conhecido ao redor do mundo. Quando faz um teste em situações sociais envolvendo NPCs que o reconhecem (normalmente 1-4 em 1D), pode gastar 3PM para receber Ganho.

Foco 1 pt

Você pode se concentrar para melhorar seu desempenho — seja acumulando energia ki nas mãos, caprichando na pontaria, reunindo força de vontade ou pensando melhor para resolver um enigma.

Gaste 2PM e use um turno inteiro se concentrando. Você tem Perda na defesa durante esse tempo e, se sofrer dano, perde a concentração e os PM gastos. No turno seguinte, seu próximo teste recebe um crítico automático (atributo somado outra vez). Você ainda pode rolar mais críticos normalmente.

Exemplo: um personagem com P2 gasta um turno preparando um argumento infalível e, no turno seguinte, faz seu teste de Influência. Para esse teste, ele vai somar seu Poder pelo menos duas vezes (2+2).

Forte 1 pt

Você é muito forte. Recebe P+2 em testes para empreender esforço físico, como levantar peso, derrubar porta ou socar vilão. Este bônus é incluído em acertos críticos.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Gênio 1 pt

Você tem um cérebro notável. Recebe H+2 em testes para resolver problemas que envolvem conhecimento, inteligência e capacidade de raciocínio. Este bônus é incluído em acertos críticos.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Golpe Final 1 pt

Você tem um golpe poderoso que pode finalizar um alvo já enfraquecido.

Gaste 3PM e faça um ataque contra um alvo que esteja perto da derrota. Esse ataque é elevado uma escala acima.

Grimório

1 pt ou mais

Você tem um grimório de magias, pergaminho monástico, caderno de receitas, manual de instruções, revistinha de cifras, livro didático, aplicativo de celular ou outra fonte de conhecimentos contendo segredos de capacidades únicas.

Esta vantagem permite já começar com uma ou mais técnicas (veja em Recompensas). Cada ponto de Grimório vale 10XP para adquirir truques ou técnicas comuns (mas não lendárias). As técnicas escolhidas precisam receber autorização do mestre.

Ilusão 2pt

Você consegue criar ilusões. Uma ilusão é uma imagem tridimensional. Não tem massa ou substância, não pode ser tocada, nem sofrer ou causar dano (qualquer toque ou ataque apenas a atravessa). Mas engana os outros sentidos como se fosse real.

Em situações normais, não se pode perceber que algo é uma ilusão. Caso se tente interagir com ela (talvez tocando-a), ou caso seja algo muito estranho e fora de lugar, um personagem pode fazer um teste de Percepção. A meta padrão para esse teste é 9 + quantidade de PM gastos na ilusão, mas o mestre pode mudá-la caso a ilusão seja muito convincente (ou muito absurda). A vantagem Sentido também ajuda a evitar ser enganado por uma ilusão.

O custo para criar uma ilusão depende de seu tamanho.

1PM. Algo do tamanho de um livro ou menor.

3PM. Do tamanho de uma pessoa ou menor.

5PM. Tamanho de um caminhão.

8PM. Tamanho de um prédio.

Defina com o mestre custos para ilusões ainda maiores ou de tamanhos intermediários. Uma ilusão pode ser criada em qualquer ponto que você consiga ver. Criar uma ilusão gasta uma ação. Depois de criadas, ilusões ficam imóveis. Mover uma ilusão por uma rodada inteira exige que o personagem gaste um movimento em seu turno (a ilusão só se move depois que você gastar seu movimento).

Você pode ter mais de uma ilusão ativa por vez (mas mover cada uma usará um movimento). Uma ilusão se mantém por quanto tempo você quiser, mas você não pode recuperar os PM usados para criá-la até dissipá-la. A ilusão também desaparece caso você esteja derrotado.

Imitar 1pt

Você consegue imitar uma das vantagens de seu alvo.

Quando alguém usa uma vantagem em sua presença (Longe ou menos), você pode tentar imitar essa vantagem. Faça um teste de Percepção (9): se tiver sucesso, você pode gastar 3PM para adquirir a mesma vantagem até o fim da cena.

Você também pode imitar uma vantagem se souber, com antecedência, que o alvo a tem. Você pode já ter visto ele usar, ou descobrir por ser Telepata, ou já saber disso porque ele é Famoso ou Infame, ou com um teste de perícia (Saber, Manha, Percepção, 12). Neste caso, além de gastar PM, você precisa usar uma ação.

Apenas uma vantagem pode ser imitada por vez. Se conseguir imitar outra vantagem, a primeira será liberada.

Imortal 1pt

Você pode ser derrotado, e até tirado de cena por algum tempo, mas não morto. Você é como o herói espancado, decapitado, feito em mil pedacinhos e jogado no mar — para então ressurgir cambaleando em alguma praia mais tarde. Como? É um mistério!

Em testes de morte, você nunca tem um resultado pior que inconsciente.

Improviso 2pt

Na hora do aperto, você consegue usar capacidades que não deveria ter! Você lembra de alguma lição esquecida, baixa aplicativos da nuvem, recebe iluminação dos deuses, ou é um impostor tão bom que engana até a si mesmo.

Você pode gastar 3PM para aprender, na hora, uma perícia que não tenha. Você pode usar essa perícia até o fim da cena.

Você pode improvisar apenas uma perícia por vez. Se improvisar uma nova, vai esquecer a anterior.

Imune 1pt cada

Você é imune a algo que normalmente afeta outras criaturas.

- *Abiótico.* Você não tem necessidades biológicas básicas, como comer, beber, respirar ou dormir (mas ainda precisa de descanso para recuperar recursos).
- *Anfíbio.* Você respira e se move normalmente embaixo d'água, sem ser afetado por terreno difícil, nem sofrer pressão submarina.
- *Doenças.* Você é imune a doenças naturais ou mágicas.
- *Resiliente.* Você não se cansa por realizar esforço intenso por muito tempo. Além disso, qualquer lugar de descanso é considerado ideal.
- *Sem Mente.* Você é imune a magias e efeitos que afetam a mente, como telepatia e outros efeitos mentais que só funcionam em criaturas vivas.

Incorpóreo 2pt

Você pode se tornar intangível. Imaterial, como um fantasma.

Ao gastar uma ação e 5PM, você pode atravessar portas e outras barreiras físicas, e também será imune a qualquer dano por combate violento — exceto Magia ou ataques de outros seres Incorpóreos. Da mesma forma, você também não pode interagir fisicamente com objetos materiais e nem causar dano, exceto com Magia.

Este efeito dura até o fim da cena, ou até você decidir encerrá-lo, ou ser derrotado.

Mesmo intangível, você pode sofrer dano mental/emocional; palavras ainda machucam!

Inimigo 1-2pt cada

Você é treinado em enfrentar certo tipo de criatura, conhecendo seus poderes e fraquezas.

Escolha um grupo entre os seguintes:

- *Humanos.*
- *Humanoides.* Anfíbios, anões, centauros, elfos, goblins, hynne, kemono...
- *Construtos.* Androides, ciborgues, golens, mechas...
- *Espíritos.* Abissais, celestiais, dahllan, fadas, fantasmas, osteon, qareen, vampiros...
- *Monstros.* Aberrantes, aliens, kallyanach, kaiju...

Em todos os testes contra criaturas do tipo escolhido, você consegue acerto crítico com 5 ou 6.

O mestre tem a palavra final sobre quem pertence a cada grupo. Alguns arquétipos, como medusas, minotauros, ogros e sauroides, podem ser humanoides e também monstros.

O custo normal da vantagem é 1 ponto para cada grupo, mas aumenta para 2pt se o grupo ou criatura existe em grande abundância na campanha (por exemplo, aliens em Guerra da Galáxia, ou humanos em praticamente qualquer lugar).

Em vez de um grupo, você também pode escolher um único arquétipo (exceto humano), ou mesmo um único personagem. Contra ele, todos os seus testes também recebem Ganho.

Inofensivo 1pt

Você não parece perigoso, por alguma razão. Talvez pareça pequeno, fraco ou covarde. Talvez seja um bichinho fofo, um vovô barrigudo, uma menininha de trancinhas... você escolhe o motivo.

Em combate, por surpreender seu oponente, você ganha uma ação extra antes do primeiro turno. Sua aparência inofensiva não funciona com alguém que viu você lutar antes, nem funciona duas vezes com a mesma pessoa. Mesmo contra estes, no entanto, você tem Ganho ao rolar iniciativa.

Você também pode gastar 3PM para Ganho em testes para tentar enganar alguém ou passar despercebido.

Instrutor 1pt

Você sabe ensinar ou inspirar outra pessoa a ser bem-sucedida em algo. Você passa o conhecimento telepaticamente, entoa uma canção sublime, ameaça fazer comer sua gororoba, promete algo irresistível, sopra umas dicas ou algo assim.

Usando uma ação e gastando 2PM, você permite a um aliado fazer um teste como se ele tivesse uma perícia que você tem. Caso o aliado já tenha a perícia, você pode permitir que ele use uma vantagem que você possua e a afete, como Maestria ou Mentor. Outros custos de uso da vantagem (como PM) devem ser pagos pelo aliado.

O teste deve ser feito até o próximo turno do aliado; não é possível "guardar" usos para depois.

Inventário 1-3pt

Você carrega itens consumíveis consigo para usar em momentos de necessidade. Quantos itens o inventário contém, depende do custo:

0pt *Sem inventário.* Mesmo sem esta vantagem você ainda pode carregar dois itens comuns.

1pt *Pequeno.* 3 itens comuns e 1 incomum.

2pt *Grande.* 5 itens comuns e 2 incomuns.

3pt *Supremo.* 5 itens comuns, 4 incomuns e 1 raro.

Você pode trocar três itens de um nível inferior por um superior, e vice-versa. Por exemplo, três itens comuns por um incomum. Não é preciso

decidir quais itens o Inventário carrega; você escolhe no momento do uso, reduzindo o total disponível.

O Inventário é recarregado no início de cada aventura, e outras vezes ao longo da sessão, a critério do mestre. Mais detalhes sobre Inventário e itens consumíveis em "Recompensas".

Invisível 1-2pt

Você pode usar uma ação e gastar 3PM para ficar invisível. Quando está assim, você tem Ganho em testes para se esconder, e todos os ataques contra você têm Perda.

1pt Sua invisibilidade é interrompida quando você faz um ataque (ou qualquer atitude hostil), seja bem-sucedido ou não, e quando sofre qualquer dano.

2pt Sua invisibilidade é interrompida apenas quando você sofre dano.

Você também pode desfazer sua invisibilidade sempre que quiser, sem gastar ação ou movimento.

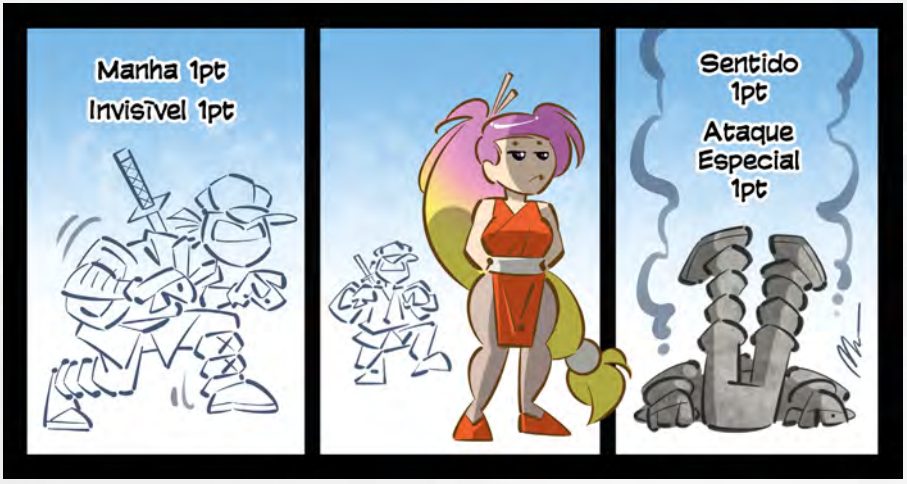
Um inimigo com Sentido pode fazer um teste resistido de Percepção contra seu teste para se esconder, para tentar encontrá-lo mesmo estando invisível e anular a Perda durante uma rodada.

Irresistível 1pt

Seus poderes são mais difíceis de resistir.

Quando um alvo faz um teste para evitar ser afetado por uma de suas vantagens (como Anulação, Confusão, Ilusão, Paralisia ou Punição, por exemplo), você pode gastar 2PM ou mais. Para cada 2PM gastos, a meta do teste para resistir aumenta um passo (+3).

Você deve anunciar o uso desta vantagem (e quanto vai gastar) antes que o alvo faça seu teste.



Maestria 1pt cada

Escolha uma perícia que você tem. Em testes dessa perícia, você pode gastar 1PM para ter um acerto crítico com 5 ou 6.

Você pode comprar esta vantagem mais vezes para outras perícias.

Magia 2pt

Você faz mágica. Pode manipular energias místicas e controlar os elementos para criar efeitos sobrenaturais. Mágica!

Gastando 1PM, você soma +1 em *qualquer* teste. Com 3PM, por exemplo, você soma +3 em seu ataque disparando uma bola de fogo. Ou conjura um escudo de ar que aumenta sua defesa.

Você também pode gastar PM e usar uma ação para conceder esse bônus a um aliado que possa alcançar. Por exemplo, imbuindo a espada de um aliado com uma aura mágica que a torna mais afiada.

Note que, como outras vantagens, Magia pode ter efeitos físicos ou mentais/sociais. Uma mágica pode ser uma marreta gigante esmagadora, ou um encanto que influencia pessoas. Também pode melhorar testes não combativos, digamos, gastando 3PM para criar uma corda de escalar e ajudar em um teste de Esportes (que agora recebe +3).

O bônus máximo que você pode gerar é igual à sua Habilidade. Quando ataca ou defende com Magia, você pode usar a perícia Mística em vez de Luta (mas ainda pode usar Luta se preferir). Você também pode fazer testes de Mística sem gastar PM para efeitos mágicos menores, como iluminar uma sala, limpar uma mesa ou aquecer comida (mas nada que dê bônus).

+Mana 1pt cada

Você tem mais Pontos de Mana, além daqueles oferecidos por sua Habilidade.

Cada vez que compra esta vantagem você recebe +10PM. Então, se tem H4 (20PM) e paga 1 ponto por +Mana, agora tem 30PM.

Você pode comprar esta vantagem várias vezes, para novos aumentos de +10PM.

+Membros 2pt

Você tem um ou mais membros extras, como um segundo par de braços, cauda preênsil, tentáculos, cabelos de serpente, mandíbula voadora, drone com garra... Enfim, qualquer apêndice que consiga fazer coisas.

Você pode gastar 3PM para fazer uma segunda ação em seu turno. Essa ação pode ser de combate ou não: o membro extra pode folhear um livro para consulta, segurar uma lupa para rastrear, fazer malabares para distrair — ou seja, ajudar de formas que não necessariamente envolvem agarrar ou socar. Em alguns casos, a ação extra pode conceder um Ganho à sua outra ação, como se estivesse prestando auxílio a si mesmo.

Você compra esta vantagem apenas uma vez para qualquer quantidade de membros: o efeito é o mesmo. Você não pode fazer mais de uma ação extra por rodada.

Mentor 1 pt cada

Escolha uma perícia que você tem. Você aprendeu essa perícia com um mestre, que ensinou diversos truques e técnicas. Mesmo que não tenha mais contato com ele, as lições continuam presentes nas suas lembranças.

Uma vez por cena, você pode lembrar de um ensinamento e ter Ganho em um teste da perícia escolhida. Além disso, técnicas que tenham a perícia do Mentor como pré-requisito gastam –1PM (mínimo 1PM).

Você pode comprar esta vantagem mais vezes para outras perícias.

Obstinado 1 pt

Você é capaz de consumir seu próprio corpo, mente e alma para perseverar sobre as adversidades e alcançar o impossível.

Você pode gastar 1 ponto de P, H ou R (à sua escolha) como se fosse 1 Ponto de Ação.

Quando um atributo é reduzido, o limite máximo do recurso correspondente também diminui de acordo. Pontos de atributo podem ser recuperados apenas com descanso: 8 horas de sono restauram 1 ponto em cada atributo.

Paralisia 1 pt

Você tem um meio para impedir o alvo de agir. Congelando, prendendo com uma rede, atingindo seus pontos de pressão, fazendo uma pergunta sem resposta, dizendo algo *tão* vergonhoso que ele trava... você escolhe.

Faça um ataque e gaste 2PM. Se vencer a defesa do alvo, em vez de sofrer dano, ele fica imobilizado. Um alvo paralisado fica indefeso.

A Paralisia dura até o fim da cena, ou até o alvo sofrer dano. A cada turno, o alvo pode fazer um teste de R (6 + Poder do atacante) para cancelar o efeito.

Patrono 1 pt

Você serve a uma pessoa, organização ou instituição com mais recursos que você.

Quando faz um teste de compra para algo que ajude na missão para o Patrono, você pode gastar 1PM para receber um Ganho. Você também recebe um item consumível extra de cada raridade já disponível em seu Inventário.

Punição 1-2pt

Você pode impor um efeito negativo a um alvo. Fazer com que receba uma Maldição, ou torná-lo Monstruoso, ou Lento, ou outra coisa divertida (para você).

Ao comprar esta vantagem, escolha também uma desvantagem de mesmo valor.

Faça um ataque e gaste 2PM. Se vencer a defesa do alvo, em vez de sofrer dano, ele sofre os efeitos da desvantagem escolhida.

A Punição dura até o fim da cena, ou até o alvo sofrer dano. A cada turno, o alvo pode fazer um teste de R (6 + Poder do atacante) para cancelar o efeito.

Você pode comprar Punição mais vezes para outras desvantagens, mas só pode impor uma por vez em cada adversário.

Regeneração 1-2pt

Você é muito, *muito* chato de derrotar.

1pt No início do seu turno, você recupera 1PV.

2pt No início do seu turno, você recupera 3PV.

Além disso, quando faz um teste de morte, você nunca tem um resultado pior que Inconsciente. Neste caso, você desperta no final da cena e volta a regenerar.

Ah sim, cuidado com oponentes que tenham Anulação. Hehe!

Resoluto 1pt

Sua determinação é inabalável. Você recebe R+2 em testes envolvendo força de vontade, como perceber fraudes, resistir a encantos e ilusões (isso inclui testes de morte). Este bônus é incluído em acertos críticos.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Riqueza 2, 4 ou 6pt

Burguês safado! Você tem recursos financeiros de escala superior. Quando faz testes de compra, pode gastar 2PM para subir sua escala em um nível.

Você pode gastar mais pontos para ser ainda mais rico, e poder gastar mais PM para receber um bônus maior.

2pt Sugoi. Seu teste de compra aumenta um nível (Ganho e um crítico adicional). 2PM

4pt Kiodai. Aumenta até dois níveis (dois Ganhos e dois críticos adicionais). 4PM

6pt Kami — a riqueza de um deus! Aumenta até três níveis (três Ganhos e três críticos adicionais). 6PM

Em níveis altos, você ainda pode escolher gastar menos PM para menos escalas.

PM gastos nesta vantagem não podem ser recuperados até o fim da cena.

Sentido 1pt cada

Você tem um sentido melhor, ou diferente. Pode fazer testes de Percepção em situações impossíveis para outros, como ver no escuro ou perceber coisas invisíveis.

- *Aguçado.* Escolha entre audição, faro, paladar, tato ou visão. Em testes de Percepção usando esse sentido, você sempre tem Ganho.

- *Infravisão.* Você percebe seres de sangue quente e também enxerga no escuro, exceto perto de calor intenso (chamas, grandes motores, disparos de armas...).
- *Intuição.* Você percebe intenções ocultas de outras pessoas, como quando estão mentindo, escondendo suas emoções, guardando segredos, pretendendo atacá-lo ou traí-lo.
- *Radar.* Você percebe tudo em volta, mesmo de costas ou no escuro. Você também pode "ouvir" rádio, tevê, celular, wi-fi e outros.
- *Raio X.* Você pode ver através de portas e paredes, exceto quando feitos de materiais muito densos (como metal) ou mágicos.

Detectar algo exige um teste de Percepção: quanto melhor o resultado, mais você sabe sobre a direção, proximidade e localização daquilo que quer encontrar.

Sempre que uma regra fala sobre algo que você consiga "ver" (como Telepata e Teleporte), isso também vale para algo que possa perceber com um Sentido.

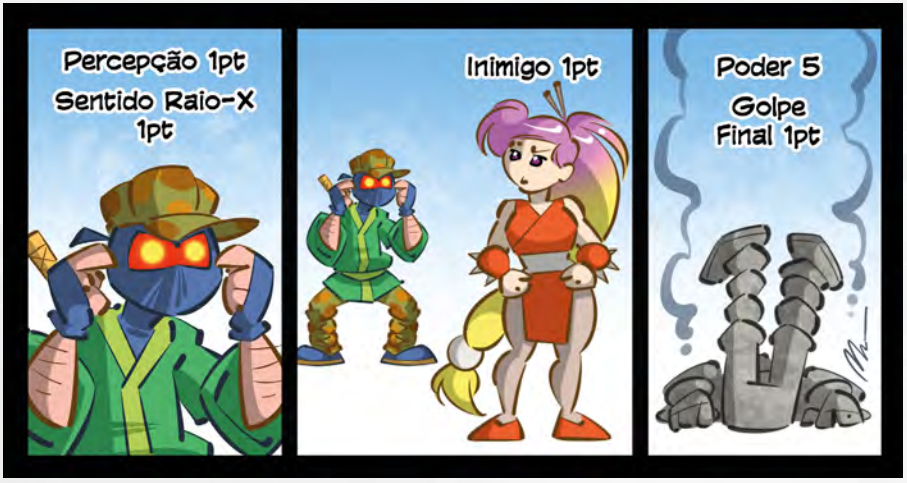
Você pode inventar um sentido especial único, como poder detectar um tipo de material, criatura, energia ou objeto específico. Por exemplo, poderia ter Sentido de Ki, de Animais, de Perigo, de Ouro ou algo assim. No entanto, você não pode inventar um sentido *melhor* que qualquer outro na lista.

Cada vez que comprar esta vantagem, pode escolher algo diferente (exceto coisas proibidas pelo mestre).

Telepata 1pt

Você pode ler ou sentir os pensamentos de outras pessoas. Pode usar um movimento e gastar 1PM para:

- Ter Ganho em um teste de perícia social relacionado a um personagem na cena.



- Fazer um teste de Habilidade (9) para descobrir algo sobre um personagem na cena (como um valor de atributo, uma vantagem ou desvantagem).
- Prever os movimentos de um adversário em combate; Ganho em defesa contra ele até a próxima rodada.

Você só pode usar telepatia em criaturas vivas e que consiga ver.

Teleporte 1pt

Você pode usar um movimento e gastar PM para se deslocar até qualquer lugar que possa ver.

Cada movimento que você substitui por Teleporte custa 1PM. Por exemplo, ir de Perto para Muito Longe requer dois movimentos; um teleporte para essa distância custa 2PM. Teleporte não é afetado por terreno difícil; basta ser capaz de enxergar o ponto que deseja alcançar.

Se o local de destino é observado por meios indiretos (por exemplo, pela tevê), o mestre pode decretar que é impossível, ou exigir um teste, ou gasto muito maior de PM.

Você também pode gastar 3PM para ter Ganho de defesa contra um ataque.

Torcida 1pt

Você está acostumado a agir na presença de muita gente aplaudindo e motivando. Quando uma torcida está presente, você tem um Ganho por rodada, em qualquer teste que quiser.

No início de cada cena, role 1D. Com um resultado 1, existe algum tipo de torcida favorável a você — desde transeuntes comuns a algum bicho curioso. O mestre pode julgar situações especiais e dispensar a rolagem: não haverá torcida nenhuma por você em uma masmorra desolada ou território inimigo, mas quase sempre haverá em um estádio ou torneio.

Na falta de uma torcida, um aliado pode substituí-la usando uma ação para motivá-lo. Você recebe o benefício em seu próximo turno.

Transformação 1-2pt cada

Você pode mudar de forma e poderes. Não seria um jogo de anime/tokusatsu sem isso, certo?

Faça outro personagem, com o mesmo número de pontos. Ele pode ser diferente em tudo — pode até ter outra personalidade, memórias e perícias —, exceto que também deve ter esta vantagem, no mesmo valor.

1pt Se a nova forma tem desvantagens diferentes, todas as formas sofrem os efeitos de todas as desvantagens combinadas.

2pt Cada forma sofre apenas os efeitos de suas próprias desvantagens.

Mudar de forma exige uma ação. A transformação restaura seus PM e PV, ajustados conforme os atributos da nova forma. Você pode se transformar apenas uma vez por sessão, ou pagar 1PA por cada transformação extra além da primeira.

+Vida 1 pt cada

Você tem mais Pontos de Vida, além daqueles oferecidos por sua Resistência.

Cada vez que compra esta vantagem você recebe +10PV. Então, se tem R2 (10PV) e paga 1 ponto por +Vida, agora tem 20PV.

Você pode comprar esta vantagem várias vezes, para novos aumentos de +10PV.

Vigoroso 1 pt

Você é robusto como um cavalo. Recebe R+2 em testes envolvendo saúde física, como resistir a fadiga, doenças e venenos (isso inclui testes de morte). Este bônus é incluído em acertos críticos.

Você também pode gastar 2PM antes de fazer um desses testes para conseguir acerto crítico com 5 ou 6.

Voo 1 pt

Você pode voar! Ao usar um movimento para ficar Longe ou mais distante pelo ar, apenas personagens que também possam voar poderão usar movimentos para alcançá-lo. Além disso, você ignora certas restrições causadas por terrenos difíceis.

Em combate, levantar voo quando você está no chão usa um movimento e gasta 2PM. Você não precisa gastar mais PM para manter-se no ar, mas gasta se quiser levantar voo novamente após pousar (ou cair) por qualquer motivo. Voar por muito tempo está sujeito a cansaço (veja em +Regras).

Desvantagens

Enquanto vantagens são qualidades e poderes especiais que um personagem tem, as desvantagens atrapalham sua vida. São obstáculos pessoais a superar.

"Mas por que, pitombas, eu ia querer algo assim?" você pergunta. Primeiro, porque ninguém é perfeito — ter problemas deixa seu personagem mais interessante, mais parecido com um herói de cinema, games ou HQ. Desvantagens não são defeitos, não fazem você "pior"; fazem você diferente, persistente e intrigante.

Segundo, porque pegar desvantagens faz você *ganhar* pontos para gastar em outras coisas, como atributos e vantagens. Esse equilíbrio é a melhor maneira de conseguir um personagem balanceado.

Um personagem recém-criado pode acumular até **–2 pontos** em desvantagens. Se quiser, você *pode* pegar desvantagens além desse limite (talvez com o propósito de cumprir requisitos, ou apenas por achar interessante), mas sem receber mais pontos.

Ambiente –1 pt

Você é mais acostumado a certo ambiente: água, clima muito quente ou gelado, atmosfera de metano, shopping, home theater, fliperama, cozi-

Deficiências Físicas

Você vai notar que, neste capítulo, não existe nada relacionado a deficiências físicas. Não há desvantagens como cegueira, surdez, mudez, paraplegia e outras.

Um dos motivos é que, no mundo de *Era das Arcas*, próteses cibernéticas e curas mágicas regenerativas são bem acessíveis. Mesmo pessoas sem vastos recursos financeiros podem restaurar membros e sentidos perdidos. Apenas eventos raríssimos, como maldições ancestrais ou doenças cósmicas, podem impedir um ferimento de ser completamente curado.

Outra razão são os próprios animes que *3DeT Victory* busca emular. Com treinamento e determinação, qualquer invalidez pode ser superada! Um detetive cego pode aguçar outros sentidos até se tornar mais perceptivo que antes. Um espadachim amputado pode derrotar qualquer oponente que tenha todos os membros. Um atleta em cadeira de rodas pode vencer qualquer adversário com pernas saudáveis, enquanto um advogado mudo defende clientes com a simples força de sua personalidade. Para eles, a deficiência é apenas um detalhe cosmético, sem regras.

Se você realmente quer um personagem com alguma forma de deficiência — e efeitos mecânicos reais —, pode escolher associá-la a uma desvantagem já existente. Ser Inapto em Percepção poderia ser algo causado por cegueira ou surdez. Ser Lento, uso de muletas ou cadeira de rodas. A desvantagem Diferente também funciona em muitos casos, pois representa dificuldades para viver em um mundo projetado para pessoas com corpos não iguais ao seu.

nha de restaurante totalmente equipada, ou outro lugar/clima/terreno que não existe em abundância no local da campanha.

No início de cada cena, role 1D. Com um resultado 1, nada relacionado a seu ambiente existe ali, e você tem Perda em todos os testes.

O mestre pode julgar situações especiais e dispensar a rolagem. Por exemplo, quando seu Ambiente é água e vocês estão em uma cidade submersa (neste caso, seria impossível não existir água na cena). Da mesma forma, se o grupo viaja pelo deserto, não haveria qualquer água — e nem necessidade de rolar o dado.

Amnésia –2pt

Você não sabe quem é. Talvez seja um espião que sofreu lavagem cerebral, ou um androide com dados apagados, ou algum grande trauma tirou sua memória.

Se você decide ter esta desvantagem, o mestre faz sua ficha em segredo. Você pode tentar fazer coisas, e o mestre diz se conseguiu ou não — sem jamais dizer se você tem mesmo a perícia ou vantagem. Você pode ter Ganho ou Perda em testes sem saber a razão. Ainda, o mestre pode escolher rolar seus testes secretamente, apenas anunciando os resultados. Não vale perguntar! Você pode acabar descobrindo coisas por tentativa e erro, mas suas completas capacidades e limitações devem permanecer um mistério.

"Ah, eu saio tentando fazer de tudo!" Boa tentativa, espertinho, mas suas vantagens só funcionam em situações de risco real, e as desvantagens aparecem no pior momento possível.

Atenção: Esta desvantagem é divertida, mas dá muito trabalho para o mestre. Seja legal com ele. Traga refri.

Antipático –1pt

Você não consegue (ou não quer) se expressar bem. Pode ser por timidez, deselegância, orgulho, rabugice, aura de energia sinistra, ou você é apenas um baita chato!

Quando faz um teste de Poder envolvendo interação social, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você não pode ser Antipático e também Carismático.

Assombrado –1 ou –2pt

Você é assombrado por um espírito, sentimento ruim, lembrança amarga ou outra coisa que tira a sua concentração.

–1pt Ao entrar em uma situação em que a assombração poderia afetá-lo — como um combate ou cena de ação —, role um dado. Com um resultado 1, todos os seus testes têm Perda até o fim da cena.

–2pt A assombração aparece com qualquer resultado ímpar.

Atrapalhado –1pt

Você se atrapalha com facilidade. Quando faz um teste de Habilidade envolvendo coordenação e agilidade, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você não pode ser Atrapalhado e também Ágil.

Aura –1ou -2pt

Você emana uma aura pesada de energia negativa, estática eletromagnética, karma ruim, mau-cheiro, ou pura uruca. Qualquer um pode senti-la e perceber que você é a fonte, causando Perda em testes sociais.

–1pt Qualquer teste de outras pessoas realizado Perto de você, seja de aliados ou inimigos, tem Perda.

–2pt Qualquer teste Longe de você ou menos.

"Ah, não me afeta, não é problema meu, vou pegar." Tenta aí, fera! Boa sorte tentando jogar este *jogo de equipe*.

Bateria –1pt

Você tem uma reserva de energia para permanecer ativo. Sempre que ficar com 0PM você "desliga", ficando inconsciente e indefeso.

Além disso, quando está com pouco PM (abaixo de sua H), sua bateria está fraca e todos os seus testes têm Perda.

Código –1 pt cada

Você segue um código de conduta que o impede de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa.

Sempre que violar seu código, a culpa o deixará com Perda em todos os testes, até que consiga se redimir de alguma forma (compensando o mal que causou, ou cumprindo o código na próxima oportunidade).

- *1ª Lei de Asimov.* Jamais causar mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um humano sofra qualquer mal.
- *2ª Lei de Asimov.* Sempre obedecer a seres humanos, exceto quando suas ordens violam outro Código que você tenha.
- *Código do Caçador.* Nunca matar (apenas derrotar) filhotes ou gestantes. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente o inimigo mais perigoso na cena. Nunca permitir a fuga de um oponente.
- *Código do Combate.* Nunca atacar um oponente em condição desfavorável (em Perda) ou de escala inferior.
- *Código da Derrota.* Nunca seguir lutando depois de derrotado. Aceitar qualquer condição do vitorioso, que pode ser dever um favor, tornar-se seu servo/aliado, ou tirar sua vida.
- *Código da Gratidão.* Sempre que alguém presta um grande favor (como salvar sua vida, libertá-lo de um cativeiro...) a você ou um ente querido seu, você fica a serviço dessa pessoa até conseguir devolver o favor (salvar sua vida, libertá-la da mesma forma...).
- *Código dos Heróis.* Sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda.
- *Código da Honestidade*. Nunca mentir, roubar, trapacear ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.
- *Código da Redenção.* Nunca atacar primeiro, sempre aceitar um pedido de rendição, sempre poupar oponentes derrotados.

Você pode ter mais de um Código.

Dependência –2pt

O personagem depende de algo raro, proibido ou desumano para viver. Pode ser um vampiro que bebe sangue, um zumbi que devora cérebros, ou um viciado em alguma substância ilícita — quase sempre será algo que envolve crime grave.

A Dependência deve ser satisfeita todos os dias. Se não o fizer, o personagem tem Perda em todos os testes, até que ele satisfaça a Dependência.

Esta desvantagem é para vilões NPCs. Não é para você. Não se meta a besta.

Diferente –1pt

Seu corpo é muito diferente de um corpo humanoide comum. Muito maior, menor, com membros a mais, ou em lugares incomuns, ou outro motivo. Você tem problemas para usar as armas, roupas, equipamentos, máquinas e veículos disponíveis — pode usar apenas aqueles feitos especialmente para você.

O inverso também é válido: coisas feitas para você não servem bem para outros personagens. Pertences escolhidos durante a criação do personagem (Relíquia, Utensílio...) são feitos para você.

Se você recebe esta desvantagem por ser membro de uma espécie fantástica (goblin, hynne, ogro...), então pode usar itens feitos para membros da mesma raça.

Você tem Perda ao usar itens feitos para outros. Por outro lado, o mestre pode decidir que seu corpo é vantajoso em algumas situações — um pequeno goblin teria mais facilidade para agir furtivamente com um teste de Manha. Nestes casos especiais, você pode até receber Ganho.

Elo Vital –1pt

Escolha um aliado, que também deve ter esta desvantagem. Sempre que um de vocês sofre dano, o outro também perde PV na mesma quantidade.

Se os personagens pertencem a escalas diferentes, o dano é ajustado de forma proporcional. Como quando um robô gigante recebe dano e seu piloto também fica ferido.

O contrário não é verdadeiro: curar um não cura o outro.

Fracote –1pt

Você é fraco, falta ódio... e força.

Ao fazer um teste de Poder envolvendo esforço físico, como para mover uma pedra ou derrubar uma porta, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você não pode ser Fracote e também Forte.

Frágil –1pt

Você tem pouco vigor físico. Ao fazer um teste de Resistência envolvendo saúde física, como para resistir doenças, venenos e testes de morte, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você não pode ser Frágil e também Vigoroso.

Fraqueza –1 ou -2pt

Existe um objeto, elemento ou condição à qual você é especialmente vulnerável. Enquanto você estiver Perto dessa coisa, todos os seus testes têm Perda.

O valor da desvantagem depende de quão comum é a fonte da Fraqueza:

- *Incomum (-1pt).* A Fraqueza é algo que aparece raramente (1 em 1D). Livros. Espelhos. Gatos. Objetos de bronze. Cor roxa. Gente de chapéu. Aquela pedra verde brilhante.
- *Comum (-2pt).* A Fraqueza é algo que aparece mais frequentemente (1-3 em 1D). Lugares escuros (ou iluminados). Vento. Água. Plantas. Cor vermelha.

Fúria –2pt

Sempre que você sofre dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do mestre), deve fazer um teste de Resistência (9 ou igual ao dano, o que for maior). Se falhar, você entra em frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Na falta deste, ataca o coitado que estiver mais perto.

Durante a Fúria todos os seus testes que não sejam de ataque têm Perda, inclusive testes de defesa. Além disso, todas as suas vantagens gastam o dobro de PM.

A Fúria termina quando você ou seu oponente é derrotado, ou caso o oponente consiga fugir. Você então fica imediatamente esgotado (seus PM caem para zero e você tem Perda em todos os testes até descansar).

Inapto –1pt

Escolha uma perícia que não possua. Você é um completo incompetente quando se trata dela.

Sempre que o mestre pede um teste com a perícia escolhida, você está em Perda. Além disso, *qualquer* falha é considerada uma falha crítica (como se todos os resultados fossem 1).

Agora, se além de tudo isso você rolar *mesmo* uma falha crítica... Ok, quanto menos se falar sobre isso, melhor.

Inculto –1pt

Você não tem familiaridade com a cultura local. Talvez seja estrangeiro (alienígena?), tenha acabado de chegar de uma Convergência, não recebeu educação própria, é muito ingênuo, ou literalmente nasceu ontem.

Você não sabe ler a língua local, ou acha muito difícil fazê-lo (teste Difícil). Você tem a mesma dificuldade para se comunicar, exceto com seus aliados — e mesmo para eles o mestre pode, às vezes, pedir testes para entendê-lo.

Testes sociais com personagens que não o entendem têm Perda.

Indeciso –1pt

Você tem pouca convicção e muita dificuldade para tomar decisões importantes. Em testes de Resistência envolvendo força de vontade, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você não pode ser Indeciso e também Resoluto.

Infame –1pt

Você é muito conhecido, mas não por uma boa razão. Quando faz testes sociais relacionados a um NPC que o reconhece (normalmente 1-4 em 1D), você está sempre em Perda.

Você não pode ser Infame e também Famoso.

Lento –1pt

Você se move devagar. Em testes de iniciativa, está sempre em Perda, e também gasta um movimento a mais para cruzar cada distância.

Você não pode ser Lento e também ter Aceleração.

Maldição –1 ou -2pt

Você é vítima de uma maldição que o perturba quase o tempo inteiro. A natureza e efeito exatos podem ser inventados por você, mas devem ser autorizados pelo mestre.

–1pt A Maldição é suave, mais irritante ou constrangedora que qualquer outra coisa. Por exemplo, um bicho mágico chato o persegue. Suas vantagens só funcionam quando você tira a roupa. Você muda de sexo quando molhado com água fria/quente. Normalmente não tem efeito em regras, mas em alguns casos pode distraí-lo e causar Perda.

–2pt A Maldição é muito grave, desafiadora. Por exemplo, sempre que você causa dano a alguém, recebe o mesmo dano de volta. Em testes de um atributo escolhido pelo mestre, todas as suas falhas são falhas críticas. Você nunca pode curar PV exceto com descanso. Um monstro o ataca todas as noites enquanto você dorme.

Monstruoso –1pt

Você tem uma aparência grotesca, que causa repulsa àqueles que podem vê-lo. Outros personagens estão sempre de prontidão contra você: exceto quando os pega de surpresa, você sempre tem Perda em testes de iniciativa.

Oba, Ponto Grátis!

Em sua busca por um personagem mais ~~apelão~~ eficiente, é natural o jogador procurar por desvantagens que causem prejuízo mínimo, só para ganhar aqueles pontos suculentos. Por exemplo, escolher como Ambiente um lugar muito fácil de alcançar, ou como Fraqueza uma coisa muito difícil de encontrar, ou como Fobia algo que quase nunca acontece.

Esse jogador pode também buscar vantagens que "anulem" desvantagens. Pegar Alcance, Teleporte ou Voo para ficar sempre longe de sua Fraqueza. Escolher sua própria Base como Ambiente. Adotar alguma desvantagem muito pesada apenas para evitá-la com Transformação.

Alguns até inventam justificativas de história para anular a desvantagem. "Ahn, meu Utensílio fica preso ao pulso e nunca pode cair!" "Ahn, meu Protegido fica guardado no meu bolso!" "Ahn, ninguém alcança meu Ponto Fraco porque estou dentro de meu robô gigante o tempo todo!"

Pode acreditar, este jogo existe há muitos anos. Jogadores estão sempre tentando achar meios ~~pilantras~~ criativos de esquivar das desvantagens. Portanto, a regra suprema é: se você pega uma desvantagem que não causa nenhum problema, não recebe pontos por ela. Se um personagem não é afetado por uma desvantagem durante **uma aventura inteira**, então deve removê-la da ficha e recalcular seus pontos.

"Ahn, injustiça! O mestre não me deu oportunidade!" Fera, se você escolhe ser Inapto em uma perícia pouco necessária, ou qualquer outra desvantagem difícil de ocorrer, a maior parte da culpa é sua. O mestre já tem trabalho suficiente sem precisar colocar no caminho problemas que afetam só você, apenas para manter as coisas equilibradas.

Então ajude! Em vez de evitar, procure intencionalmente o foco de suas desvantagens. Em vez de ficar quietinho torcendo que o mestre as ignore ou esqueça, faça ou encontre algo para ativá-las. Faça por merecer aqueles pontos. Você conhece algum herói de anime que foge de seus problemas, em vez de enfrentá-los?

De qualquer modo, aqui vai um incentivo extra. **Um jogador prejudicado por suas desvantagens três vezes ou mais recebe 1XP extra no fim da sessão**.

Você também tem Perda em testes sociais que envolvem aparência.

Você não pode ser Monstruoso e também Inofensivo.

Munição –1pt

Sua arma ou técnica exige algum tipo de recarga cada vez que é utilizada. Podem ser balas, flechas e outros projéteis, ou sua própria energia ki, ou poder mental para outro lance de xadrez, ou recuperar o fôlego para outra baforada de fogo ou torrente de palavrões.

Sempre que você usa uma ação para atacar, precisa usar um movimento para recarregar. Se fizer um ataque sem recarregar, você não soma seu Poder ao teste de ataque, nem pode somá-lo novamente em críticos.

Pacifista –1 ou –2pt

Você rejeita conflito e violência.

–1pt Você não se envolve em combate violento. Quando atacado, você pode se defender, mas não fazer testes de ataque. Você ainda pode reduzir PV e derrotar seus oponentes de outras formas (veja em Luta Não é Tudo).

–2pt Você não faz absolutamente nada que cause dano — até mesmo ferir com palavras é violento e ofensivo demais para você!

Se violar seu pacifismo, a culpa o deixará em Perda até que você consiga se redimir de alguma forma.

Pobreza –1pt

Você não tem recursos financeiros e, por qualquer razão, tende a não conseguir acumulá-los de nenhuma maneira. Todos os seus testes de compra são feitos em Perda.

Você não pode ter Pobreza e também Riqueza.

Ponto Fraco –1pt

Você tem uma característica que seu adversário pode explorar. Pode ser um desequilíbrio em sua postura de luta, um tique nervoso, uma falha em sua linha de raciocínio, ou você perde as estribeiras sempre que alguém menciona aquele incidente passado...

Seu Ponto Fraco pode ser descoberto por alguém que já tenha visto você em ação, ou por Telepatia, ou ser conhecido por todos se você é Famoso ou Infame. Um teste resistido de Percepção contra a perícia que você está usando também permite descobrir.

Qualquer adversário que conhece seu Ponto Fraco pode gastar 1PM para ter Ganho contra você em um teste que explora esse problema.

Protegido –1pt

Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira, com a própria vida se necessário. Pode ser outro personagem jogador, ou um NPC que acompanha você. Manter um Protegido é arriscado, os vilões podem (vão!) tentar usá-lo como chantagem para vencer você.

Sempre que o Protegido está desaparecido, indefeso ou ferido (qualquer quantidade de PV abaixo do total), todos os seus testes têm Perda.

Se o Protegido morre ou desaparece para sempre, você adquire a versão severa de Assombrado (–2pt). "Ah, mas eu ganho o ponto de diferença?" NÃO!

Restrição –1-2pt

Certa condição torna mais difícil usar seus poderes. Quando ela acontece, você sempre gasta o dobro de PM para usar suas vantagens.

O valor da desvantagem depende de quão comum é a Restrição:

- *Incomum (–1pt).* A Restrição acontece raramente. Você está molhado. Você está com fome. É noite de lua cheia. O inimigo pertence a certo arquétipo (humano, elfo, anão...). Alguém no grupo soltou pum.
- *Comum (–2pt).* A Restrição acontece muito frequentemente. É noite (ou dia). Você está em lugar fechado (ou aberto). Tem alguém olhando. O bardo chato não parou de cantar. Alguém no grupo soltou pum (cada um conhece o grupo que tem).

Você não pode ter esta desvantagem se não tiver nenhuma vantagem que gasta PM. Cria vergonha nessa cara!

Sem Vida –2pt

Você não é um ser vivo. Pode ser um construto criado por ciência avançada, um morto-vivo animado por energia negativa, um brinquedo muito amado que ganhou alma, ou uma relíquia antiga que despertou um espírito. Ou um sapato falante. Pois é.

A boa notícia é que você não pode morrer; em testes de morte, você nunca tem um resultado pior que inconsciente.

A má notícia é que você não recupera PV de formas normais. Nem descanso, nem itens, nem vantagens como Cura e Regeneração.

Você pode ser consertado ou restaurado com outra perícia, como Máquinas (para construtos) ou Mística (para mortos-vivos), feito por outro personagem. Cada tentativa exige uma hora de trabalho (consertando ou produzindo elixires mágicos) e um teste (9). Em caso de sucesso, seus PV voltam ao total.

Você ainda precisa descansar para recuperar PA e PM.

Tapado –1 pt

Você não é uma pessoa muito brilhante. Quando faz testes de Habilidade relacionado a inteligência e raciocínio, você tem Perda e nunca tem acertos críticos.

Você não pode ser Tapado e também Gênio.

Transtorno –1 pt cada

Você lida com um transtorno mental. Escolha um entre os seguintes:

- *Cleptomania.* Você rouba coisas de que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, deve fazer um teste para evitar. Um cleptomaníaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.
- *Compulsão.* Existe algo que você precisa fazer várias vezes por dia: tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos... Cada vez que uma cena começa, você tem Perda em todos os testes até gastar uma rodada cumprindo sua compulsão.

- *Distração.* Você não consegue se concentrar em algo que não o interessa (qualquer coisa não relacionada a Devoto ou Código). Nestas situações você não consegue acertos críticos.
- *Fantasia.* Você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. (Eu sou um mago! Eu posso voar! Eu sou o Capitão Ninja!) Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta. Perda em todos os testes sociais.
- *Fobia.* Você tem medo terrível de alguma coisa (lugares altos, insetos, água, sangue...). Sempre que essa coisa está Perto, você não consegue fazer ações, apenas movimentos. Só consegue fazer uma ação se antes passar em um teste.
- *Megalomania.* Você acredita ser invencível, imortal, destinado a realizar um grande objetivo, e ninguém conseguirá detê-lo! Você nunca se rende e segue lutando mesmo após ser derrotado.
- *Mitomania.* Você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Precisa de um teste para dizer algo verdadeiro, até para seus aliados.
- *Paranoia.* Você não confia em ninguém, nem em seus aliados. Precisa de um teste para aceitar *qualquer* ajuda (até cura!). Além disso, não dorme direito: sua recuperação de recursos com descanso é metade do normal.

Quando a superação do transtorno pede um teste, é um teste de Resistência (9).

Utensílio –1 ou –2pt

Você precisa de um item (arma, amuleto, ferramenta, celular...) para usar adequadamente uma perícia ou vantagens.

–1pt Escolha uma perícia que você tem. Você precisa do Utensílio para usar adequadamente essa perícia. Quando não está com esse item, você não consegue acertos críticos.

–2pt Sem o Utensílio, você não pode usar vantagens ou técnicas que gastam PM (você não pode escolher esta desvantagem se não tem meios de gastar PM). Você também não pode usar PA, exceto com o propósito de recuperar o Utensílio ou improvisá-lo (veja adiante).

Se rolar uma falha crítica enquanto usa o Utensílio, você o deixa cair e precisa gastar um movimento para recuperá-lo.

Se um atacante rola um acerto crítico contra você, em vez de aumentar o dano, ele pode escolher destruir seu Utensílio. Neste caso você perde o item, mas não sofre nenhum dano pelo ataque.

Se o Utensílio é destruído ou perdido, você consegue outro igual depois que a cena termina. Ou gastando uma ação e 1PA para improvisá-lo.

Você também pode escolher como Utensílio algo grande como um trailer, biblioteca ou oficina. Neste caso não pode deixar cair, ser perdido ou destruído (espera-se!), mas você também não pode levar sempre consigo.

Arquétipos

Você já tem uma ideia incrível para seu personagem? Sabe quem ele é, o que ele é? Já escolheu todas as perícias, vantagens e desvantagens? Ainda não?

Talvez você precise de um ponto de partida, uma base para começar. Arquétipos estão aqui para isso.

Um arquétipo é algo que seu personagem pode ser. Um povo diferente de seres humanos, uma etnia específica dentro de uma espécie mais ampla. Um alien, centauro, elfo, outro ser fantástico, artificial ou sobrenatural. É como uma raça ou povo em outros RPGs, mas não igual.

Estes arquétipos representam as criaturas mais comuns em *Era das Arcas*. São os seres que aparecem com mais frequência nas histórias deste mundo, mas não os únicos — de fato, qualquer coisa pode existir em *3DeT Victory*. Você não precisa adotar um arquétipo se não quiser, mas eles facilitam sua tarefa; parte da construção do personagem, incluindo um pouco de seu histórico, já está pronta.

Cada arquétipo tem uma descrição e um pequeno conjunto de poderes e fraquezas. Alguns correspondem a vantagens e desvantagens já existentes; outros não, são únicos.

Você não pode ter mais de um arquétipo. Ninguém pode ser um anão-goblin, construto-elfo ou um centauro-hynne. (Isto é, normalmente não! Peça a seu mestre. Se ele deixar, o problema é todo dele.)

Você não pode comprar poderes de um arquétipo separadamente (exceto aqueles que já existem como vantagens ou desvantagens). É tudo ou nada.

Desvantagens dentro de um arquétipo não contam no limite de –2 em desvantagens, mas você também não pode trocá-las ou pagar pontos para se livrar delas.

Um personagem com Transformação pode ter um arquétipo para cada forma; se tiver apenas a versão de 1 ponto, acumula os problemas de todos os arquétipos.

Quero ser um Sapato Falante!

Você, jogador, até pode fazer seu personagem sem usar nenhum arquétipo. Mas não vai querer, né? São pacotes de poderzinhos maneiros e baratos!

Mas e quanto ao mestre, buscando criar aquele NPC único, aquele chefão final bizarro que não pertence a nenhum povo comum? Que arquétipo usar para o Grande Cthulhu? Ou ainda, e quando vem um jogador querendo ser um sapato falante?!

Nesses casos, tome liberdades, licenças poéticas. Jogadores são livres para ajustar os arquétipos — e o mestre, mais livre ainda. Para um animal, use o Kemono. Para um kaiju, Alien ou Aberrante. Para algum viajante de outros mundos ou dimensões, Abissal ou Celestial. Ou Alien de novo. Ou Elfo!

Arquétipos não são restrições, não são prisões. Eles estão aqui para facilitar sua vida, para você ganhar tempo. Se você está começando a jogar, experimente um. Mais tarde, um mestre experiente pode até criar seus próprios arquétipos, como novos poderes originais.

(Mestre, não conte a ninguém, mas jogadores também podem inventar arquétipos novos a partir destes aqui. Se acontecer, examine com cuidado. Faça ajustes, para não ficar apelão — o jogador VAI tentar algo apelão, certeza que vai! Diminua vantagens, aumente desvantagens. Mas não demais. Deixe que se divirta!)

Usar ou não?

Diferente de outros jogos, em *3DeT Victory* você pode ser elfo sem o arquétipo Elfo, ou esqueleto sem o arquétipo Osteon. Pode usar apenas a parte descritiva, mas construir com vantagens e desvantagens diferentes. Ou então o contrário, comprar o arquétipo com seus poderes e fraquezas, mas mudar por completo seu histórico ou aparência.

Assim, você pode ser um anão sem o arquétipo Anão — apenas um baixinho de barba que adora engenhocas, mas com outras vantagens, sem qualquer resistência especial, sentidos ou lentidão. Ou então, você pode ser um extraterreste exótico feito de cristal vivo, pagando pontos pelo arquétipo Ciborgue, mas com aparência e história diferentes.

Você pode também achar que um arquétipo não está completo — e provavelmente tem razão. Nosso vampiro não tem sequer metade dos poderes clássicos das histórias de horror. Não voa, não se transforma, não hipnotiza vítimas. Nem mesmo é um morto-vivo: podia ter Imune e Sem Vida para representar essa condição.

Arquétipos são apenas um alicerce para começar. São o básico do básico. Você tem liberdade para completar o personagem, pegando vantagens e desvantagens em separado. Pode fazer seu vampiro clássico como nos filmes, ou apelão e indestrutível como nos animes, ou algo original que você mesmo inventou.

Humano Opt

Mesmo com as Convergências trazendo incontáveis criaturas fantásticas ao longo dos anos, a população humana ainda supera todas as outras juntas em quantidade. Comparados a outros povos, humanos têm mais iniciativa, mais energia e são mais adaptáveis. Por outro lado, humanos têm vidas curtas (em geral encurtadas por pura falta de juízo).

Note ainda que as Convergências não trouxeram apenas elfos, anões e minotauros — trouxeram humanos também! Esses Viajantes são, quase sempre, mais audaciosos, habilidosos e precipitados que os humanos Terranos. Ao que parece, o lugar de onde vieram era um mundo de grandes aventuras. Ou grandes problemas!

Ser humano na *Era das Arcas* não significa, de forma alguma, ser normal! Por sua variedade enorme de tipos corporais e formas de pensamento, humanos podem ser praticamente qualquer coisa. Podem seguir todas as carreiras existentes e inventar outras ainda não-existentes. Podem se tornar superpoderosos com treino rigoroso, ou treino nem tão rigoroso (mas que faz cair o cabelo), ou até por acidente! Os maiores heróis e vilões desta época não são aliens ou monstros: são humanos.

De modo geral, em termos de jogo, um personagem sem nenhum outro arquétipo é considerado humano (exceto quando o mestre ou o criador do personagem diz o contrário). Personagens que sejam descendentes de humanos com outras raças podem adotar livremente o arquétipo de qualquer dos pais.

• **Mais Além.** Humanos se superam, não aceitam ou conhecem limites (nem quando deveriam). Uma vez por cena, você pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste.

Aberrante 1pt

Aberrantes são seres que não fazem parte deste universo, não pertencem ao mundo natural. Mesmo na Terra pós Terceira Convergência, com sua tecnologia, magia e espécies fantásticas, os aberrantes são bizarros demais.

Aberrantes surgem de formas diversas: experimentos científicos insanos, mutações por exposição a lixo tóxico, doenças mágicas ou alienígenas, corrupção de entidades cósmicas extraplanares além da compreensão... Da mesma forma, sua aparência e anatomia podem variar. Olhos incontáveis pelo corpo todo, bocarras gotejantes de muco, múltiplos tentáculos em vez de braços, crostas de carapaça sangrenta, pele verde gelatinosa luminescente...

A *Era das Arcas* não é gentil com aberrantes. Estes, muitas vezes, retribuem esse sentimento com revolta ou resignação. Mas outros perseveram, abraçam a superação, lutam para provar seu valor. Lutam por um mundo que os teme e odeia.

• **Deformidade.** Todo aberrante tem alguma deformação física que, embora desagradável, garante certas vantagens. Escolha uma perícia. Quando testá-la (mesmo que não tenha a perícia), o atributo correspondente tem +1.

• **Teratismo.** Aberrantes têm poderes anômalos. Você recebe uma Técnica Comum (veja em Recompensas) à sua escolha. Você ainda precisa cumprir os requisitos da técnica.

• **Monstruoso.** Pode confiar, ninguém merece esta desvantagem mais do que você. Desculpa!

Abissal 1 pt

Conforme ocorrem as Convergências ao longo da história, a barreira entre o plano material e outras dimensões enfraquece. Algumas dessas dimensões são planos de natureza maligna, por assim dizer. Lugares como o Abismo, os Nove Infernos, o Hades, o Mundo Sombrio e outros ainda menos aprazíveis. Seres nativos desses planos são abissais.

Também conhecidos como demônios, diabos, infernais ou *oni*, estas criaturas extraplanares visitam a Terra com objetivos diversos, como coleta de almas (que usam como alimento, fonte de energia ou moeda), caça a tesouros, perseguição a fugitivos, invocações macabras, torneios de artes marciais, romances impossíveis ou até "fazer turismo".

Muitos abissais são servos para um lorde poderoso, deus-monstro maligno ou outro patrono, mas outros são independentes, têm objetivos próprios. Vários são aventureiros e Arcanautas. E alguns nem são malignos de verdade.

- **Ágil.** Demônios são esquivos como gatos. Que também são demônios.
- **Desfavor.** Você pode gastar uma ação e 3PM para forçar uma criatura em alcance Perto a fazer um teste de Resistência, oposto a seu Poder. Se falhar, o alvo sofre Perda em todos os testes até o próximo turno.
- **Infame.** Você é um demônio, esperava o quê?

Alien 1 pt

Alienígena, ou alien, não precisa ser apenas alguém de outro planeta — pode ser qualquer "estrangeiro" de outras épocas ou dimensões.

Por sua procedência peculiar, alienígenas podem ter aparência e poderes muito variados, imprevisíveis. Quase todos são superiores aos humanos em um ou mais aspectos, mas também inferiores em outros.

Seja por evolução paralela ou capricho do universo, muitos aliens têm aparência humana, salvo algum detalhe (orelhas pontudas, antenas, cauda de macaco...) não muito difícil de disfarçar. Mesmo assim, aliens têm dificuldade em passar despercebidos: o recém-chegado tem problemas para adaptar-se à nossa cultura e sociedade, cometendo enganos e atraindo atenção (e encrenca). Até um alien criado na Terra desde pequeno pode se sentir deslocado dos demais, sem conhecer a verdade sobre sua origem e poderes.

- **Talento.** Aliens têm aptidões físicas ou mentais superiores. Escolha uma vantagem entre Ágil, Carismático, Forte, Gênio, Resoluto ou Vigoroso.
- **Xenobiologia.** Escolha uma vantagem que possua. Você pode usá-la por metade do custo em PM.
- **Inculto.** Aliens têm inaptidão à nossa cultura. Não, nem vem alegar que "são inteligentes e superiores pipipi popopo". Você saberia se portar em uma tribo Neandertal?!

Anão 1pt

Anões não ultrapassam 1,30m de altura, mas são mais robustos que os humanos. Podem usar os mesmos equipamentos e veículos; o que não serve, martelam até servir.

Anões costumam gostar de trabalho duro e minucioso, alguns estão entre os maiores engenheiros e joalheiros do mundo. Sua chegada à Terra, inclusive, despertou neles uma paixão especial pelo motociclismo; muitos são membros de motoclubes, e mais comuns ainda são anões aventureiros rodando em longas estradas, pilotando máquinas poderosas em busca da próxima Arca.

Mesmo nas cidades mais cosmopolitas, anões gostam de usar adereços metálicos pesados, até partes de armaduras. Além de cultivar barbas longas e orgulhosas, anões também adoram cerveja, consumindo muitos barris ao longo de suas extensas vidas.

• **Abascanto.** Anões são teimosamente resistentes a efeitos maléficos. Você tem Ganho em testes de Resistência para evitar ou cancelar efeitos ruins (exceto dano), como as vantagens Anulação, Desgaste, Paralisia e outras.

• **A Ferro e Fogo.** Anões amam forjar metal. Sempre que testar Máquinas (mesmo que não tenha a perícia), o atributo correspondente tem +1. Além disso, você recebe Sentido (Infravisão).

• **Lento.** Você tem perninhas curtas. Não adianta ficar nervoso, você não vai me alcançar!

Anfíbio 1 pt

Existem numerosos seres aquáticos na *Era das Arcas*. Muitos pertencem a povos diversos, como tritões, sereias, elfos-do-mar, homens-sapo... outros podem ser mutantes, ou criados em laboratório, para trabalhar nas profundezas ou colonizar mundos oceânicos. Outros ainda vieram de cidades ou até países submarinos, muitos até agora desconhecidos por humanos, enquanto outros já assinam tratados comerciais e até recebem multidões de turistas.

Anfíbios podem viver e agir fora d'água normalmente; aqueles com cauda de peixe criam pernas quando estão em terra. Alguns anfíbios temem ou desprezam habitantes do "mundo seco", enquanto outros enxergam a Terra como um mundo misterioso e extravagante, cheio de oportunidades e aventuras.

Quando procuram lugar na sociedade atual, anfíbios atuam em carreiras óbvias como salva-vidas, tratadores em aquários e biólogos marinhos. Mas não faltam aqueles dedicados a trabalhos ou hobbies inesperados, como esportistas radicais, produtores de conteúdo, jornalistas, modelos, competidores em reality shows e pro-gamers. Quando se tornam Arcanautas, anfíbios são criativos em explorar suas habilidades naturais aquáticas enquanto evitam que suas fraquezas prejudiquem o grupo.

- **Imune (Anfíbio).** Embaixo d'água você pode se mover e respirar normalmente. Também pode se orientar no escuro, percebendo formas (mas não cores).

- **Vigoroso.** Por sua tolerância a mudanças de pressão, anfíbios são mais resistentes.

- **Ambiente.** Esta desvantagem foi praticamente inventada para você.

Celestial 1 pt

Assim como existem viajantes que vieram de dimensões infernais, há aqueles conhecidos como celestiais, anjos ou *tenshi*, nativos de planos superiores benignos. Muitos têm aparência humana, mas muito belos e imponentes, muitas vezes emanando uma aura luminosa de energia positiva. Outros podem ter aparência de animais, sejam naturais como leões e ursos, ou fantásticos como pégasos e unicórnios. Outros ainda têm formas místicas e incompreensíveis, como diagramas ou figuras geométricas. Muitos são nobres e bondosos, mas nem todos.

Celestiais que visitam a Terra muitas vezes fazem jornadas voluntárias, através de feitiços, portais mágicos ou habilidades naturais. Outros são invocados (ou capturados) por conjuradores poderosos ou fenômenos sobrenaturais.

- **Carismático.** Celestiais têm facilidade para influenciar pessoas.
- **Arrebatar.** Você pode gastar um movimento e 3PM para conceder Ganho ao teste de perícia de um aliado Perto ou Longe. Esse teste deve ser realizado até o próximo turno do aliado; não é possível "guardar" para depois.
- **Código.** Todo celestial é guiado por pelo menos um código de conduta.

Centauro 2pt

Este arquétipo representa qualquer criatura "táurica", que tenha um torso humano ligado a um corpo com quatro ou mais patas. Centauros típicos são metade humanos, metade cavalos. Mas também existem variações mais raras de meios-leões, lagartos, aranhas, escorpiões e outras.

Lendas sobre centauros são antigas, sugerindo que visitam a Terra desde as primeiras Convergências, quase sempre escolhendo viver reclusos nos ermos. Alguns são amigos, ajudando pessoas perdidas a voltar para casa. Mas há aqueles territoriais e perigosos, agindo como predadores. E outros tantos abraçam a vida nas grandes cidades, até onde sua corpulência permite.

• **Corpo Táurico.** Você pode pagar 1PM para conseguir um crítico com 5 ou 6 em testes de Poder para esforço físico (levantar peso, derrubar uma porta, etc; mas não em testes de ataque), testes de iniciativa, e testes de Habilidade para correr ou perseguir um alvo.

• **Vigoroso.** Centauros são robustos e resistentes.

• **Diferente.** Obviamente, centauros não podem usar roupas, veículos ou equipamentos feitos para humanos. O mestre pode fazer exceções para armas ou itens para os braços/cabeça/torso.

Ciborgue 2pt

Vem de “ciborg”, abreviação de “organismo cibernético”. Um ciborgue é parte máquina, parte ser vivo, reunindo o melhor dos dois mundos.

Ciborgues são humanos (ou outros seres) com partes robóticas, que podem ser apenas alguns membros ou quase o corpo inteiro, deixando apenas o sistema nervoso. Também existem máquinas com partes orgânicas, como aqueles exterminadores do futuro. Ainda, este arquétipo também representa meios-golens; criaturas que receberam partes artificiais mágicas em substituição a certas partes naturais.

Embora ciborgues sejam quase sempre orientados para combate, eles podem também acabar bem-sucedidos em áreas inesperadas, desde chefs de cozinha até executivos.

- **Construto Vivo.** Você pode recuperar PV normalmente, mas também pode ser consertado por outro personagem, ambos os métodos funcionam. Veja a desvantagem Sem Vida.
- **Imune.** Você é Imune a um monte de coisas: Abiótico, Doenças, Resiliente.
- **Diretriz.** Sua mente tem travas de programação. Escolha um Código ou Transtorno.

Construto 1 pt

Você não nasceu; foi construído. Na *Era das Arcas,* existem vários tipos de seres artificiais.

Muitos são androides, produzidos em massa como operários, soldados ou servos — mas, por serem alimentados com cristais elementais extraídos das Arcas, alguns adquirem mente e vontade própria. A maioria tem aparência artificial, mecânica, mas também há aqueles quase idênticos a pessoas, sendo quase impossível saber a diferença (talvez você mesmo não saiba). Outros ainda são golens, criaturas mágicas que vieram com as Convergências, feitas de materiais exóticos e animadas com magia.

Assim, embora existam robôs com muitos tamanhos, formatos e poderes, este arquétipo representa apenas construtos de forma e tamanho humanos (você pode adicionar outras vantagens ou desvantagens para ter uma forma diferente).

• **Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente).** Construtos não têm funções biológicas, nem estão sujeitos a certas limitações dos seres vivos.

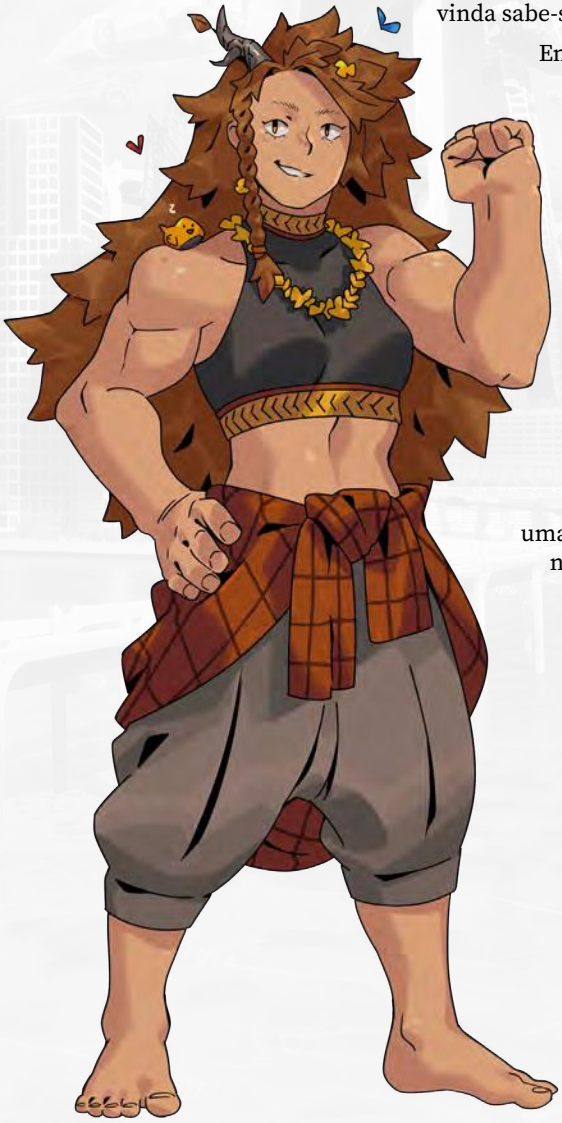
• **Bateria.** Construtos não comem, bebem ou dormem, mas ainda precisam recarregar energia. Pode ser uma bateria de lítio, tanque de gasolina, cristal carregado de energia mágica, ou outra à sua escolha.

• **Sem Vida.** Construtos não podem ser curados, apenas consertados.

Dahllan 1 pt

Parte humanas, parte fadas e parte plantas, as dahllan são um povo com seiva de árvores correndo nas veias. Algumas nasceram de pais humanos (viajantes ou não) e fadas das florestas, aqui ou além Convergência. Outras simplesmente emergem das matas profundas, criadas por animais, sem sequer saber sua verdadeira origem. Quase todas são mulheres, embora se suspeite existir outros gêneros.

Dahllan têm tipos físicos variados. Algumas são musculosas, outras esguias, outras ainda têm curvas acentuadas ou sobrepeso. Seu cabelo, como as folhas das árvores, pode ser verde, vermelho, dourado — ou mudar conforme as estações do ano. Não é raro ver flores brotando em seu cabelo, além de uma ocasional borboleta ou joaninha vinda sabe-se lá de onde.



Embora prefiram os ermos ou áreas rurais, dahllan podem ser vistas nas cidades, muitas vezes na indústria farmacêutica, engenharia ambiental, gestão de parques ou mercado pet.

- **Benção da Natureza.** Você pode gastar um movimento e 2PM para transformar sua pele em casca de árvore, recebendo Ganho em todas as jogadas de Defesa até seu próximo turno.
- **Empatia Selvagem.** Toda dahllan tem uma ligação intrínseca com animais naturais ou mágicos. Em todos os testes de Animais (mesmo que não tenha a perícia), o atributo correspondente tem +1.
- **Código Dahllan.** Dahllan são veganas. Além disso, nunca atacam um animal, nem deixam de prestar ajuda a um animal em dificuldade.

Elfo 1 pt

Elfos são belos e esguios; têm orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, talento para a mágica e vidas muito longas. Podem ter as mesmas cores de pele dos humanos, mas alguns são brancos, azuis ou verdes. Olhos e cabelos variam ainda mais, e alguns têm traços incomuns, como patas e/ou cauda.

Socialmente, existem aqueles que vivem isolados na natureza, sozinhos ou em comunidades élficas; e aqueles integrados por completo às cidades humanas, que você pode encontrar em uma cafeteria qualquer, com um emprego formal e boletos para pagar.

Muitos lidam com magia, outros são guerreiros temíveis. Mas, não importando o caminho, elfos são artistas; quase todo grupo menestreamer conta com pelo menos um elfo, nem que seja apenas para atrair público!

- **Impecável.** Elfos são elegantes. Escolha uma vantagem entre Ágil, Carismático ou Gênio.
- **Natureza Mística.** Mesmo sem poderes mágicos, todo elfo tem ligação intrínseca com a magia. Em todos os testes de Mística (mesmo que não tenha a perícia), o atributo correspondente tem +1.
- **Frágil.** Elfos têm compleição física delicada, sendo vulneráveis a efeitos nocivos.

Fada 1 pt

Fada é apenas um nome genérico para vários seres mágicos ligados a aspectos natureza, como florestas, águas, montanhas, ventos, animais, estações do ano, e outros. Existem em muitos tipos e formas, com muitos nomes: dríades, sílfides, silfos, duendes, sátiros, ninfas...

Em comum, quase todas as fadas têm aparência feminina, infantil ou andrógina. Muitas são diminutas, não maiores que gatos, mas outras tantas têm tamanho humano. Muitas têm flores ou folhagens crescendo pelo corpo, formando suas vestimentas. Aquelas capazes de voar têm asas de libélula, borboleta, ou feitas de folhas. Muitas têm olhos negros de brilhantes, de inseto. Outras têm antenas de inseto.

Fadas costumam ser de natureza curiosa e brincalhona, sempre à procura de alguma diversão, levando todos a subestimá-las quando o assunto exige seriedade. No entanto, também é verdade que podem atingir séculos de idade e esconder grande sabedoria.

- **Magia das Fadas.** Escolha entre Magia ou Ilusão. Além de ganhar a vantagem, você sempre gasta –1PM (mínimo 1PM) para usá-la. Você pode comprar a outra vantagem separadamente, mas sem desconto em PM.

- **Infame.** Fadas não são levadas muito a sério.

- **Delicada.** Escolha entre Diferente (uma fada pequenina) ou Frágil (tamanho normal).

Fantasma 2pt

Na *Era das Arcas,* algumas pessoas acham que fantasmas existem. Todas as outras *têm certeza.*

Fantasmas são mortos-vivos imateriais, espíritos descarnados. Quando surgem, geralmente é porque algum evento poderoso ou particular impediu uma alma falecida de encontrar o descanso eterno.

Fantasmas podem se fazer passar por pessoas vivas — exceto ao toque, claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder que consome Pontos de Mana; nesse momento ficam translúcidos, semi-transparentes.

- **Espírito.** Fantasmas têm uma versão invertida de Incorpóreo; estão sempre em estado imaterial, incapazes de causar ou receber dano, mas podem gastar PM para se tornar sólidos durante uma cena. Além disso, um fantasma é Imune (abiótico, doenças) e Sem Vida (só recupera PV com descanso ou vantagens).
- **Paralisia.** Você pode paralisar vítimas com sua aura de pânico.
- **Devoto.** Um fantasma está preso a este mundo por amor, raiva, vingança, uma promessa ou razões que ele próprio não entende, sempre envolvido em uma missão interminável.

Goblin 1pt

Goblins são humanoides pequenos (cerca de 1m) de pele cinzenta e rugosa, orelhas longas e olhos amarelos ou vermelhos que brilham na escuridão. São também aqueles mais numerosos entre os povos viajantes, reproduzindo-se com rapidez. Exceto pelos humanos, são aqueles que formam as maiores comunidades no planeta — existem bairros, cidades, até corporações compostas apenas por goblins. Dizem que o surgimento de um país goblinoide é pura questão de tempo.

Quando os goblins chegaram, muitos os temeram como criaturas do mal, ou até mesmo pragas; ainda é assim em alguns pontos do mundo. Contudo, com engenhosidade e insistência, eles acabaram encontrando seu lugar nas cidades humanas. Goblins são curiosos, hiperativos e sempre acham solução para qualquer problema — mesmo que o resultado não fique nenhuma belezura. Alguns dizem que é preciso ter sensibilidade especial para apreciar o senso estético goblinoide; para outros, goblins simplesmente não têm senso estético nenhum. Nem qualquer outro senso.

A lógica goblinoide é diferente e desafiadora, como se tivesse acesso a leis físicas que não conhecemos (ou apenas escolhem ignorar aquelas que conhecemos). Um invento goblin que não deveria funcionar de jeito nenhum, funciona. Uma máquina que não deveria fazer nada, desempenha mil funções. Ou explode. Goblins aceitam explosões como resultados satisfatórios.

Quase todos os goblins na Terra parecem bem felizes, mesmo aqueles em empregos precários e mal remunerados, ou correndo perigo como aventureiros nas Arcas, ou conquistando altos cargos em grandes corporações com sua esperteza. Existe a suspeita de que, no além Convergência, não eram muito bem tratados. Ou queridos.

- **Espertalhão.** Goblins sabem se virar. Sempre que testar Manha (mesmo que não tenha a perícia), o atributo correspondente tem +1.
- **Subterrâneo.** Você recebe Sentido (Infravisão). Você também tem Ganho em testes de R para evitar ou cancelar doenças e venenos, sejam naturais ou mágicos.
- **Diferente.** Goblins são pequenos e, mandando a real, não fazem muita questão de se vestir bem.

Hynne 1pt

Também conhecidos como halflings ou “pequeninos”, estes seres não ultrapassam 90cm de altura, mais ou menos metade de um ser humano. Muitos também têm pés peludos, preferindo andar descalços.

Hynne podem ser tão pequenos na ambição quanto no tamanho; costumam gostar de uma vida tranquila, sem grandes riscos, adotando empregos estáveis e carreiras confortáveis. Hospitaleiros e apreciadores de boa comida e bebida, alguns tornam-se ótimos chefs de cozinha, ou gerentes em restaurantes, bancos ou hotéis. Outros buscam vidas bucólicas nas áreas rurais — que, alguns dizem, lembram seus lares no além Convergência. E outros ainda, com seus pequenos dedos ágeis, fazem sucesso nos e-sports; nada mais atraente para um hynne que viver aventuras e disputar competições sem tirar o traseiro rechonchudo da cadeira gamer!

Mas nem todos são assim. Alguns, inquietos, fogem do conforto e buscam grandes aventuras, jornadas, estar com amigos. Usam as mãos ligeiras e a aparência inofensiva para ajudar seus colegas. Então retornam com fortunas para gastar em banquetes e festas!

- **Atirador.** Hynne têm aptidão natural para arremessar coisas. Você pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste para atacar Longe, em combate violento.

- **Encantador.** O sorriso inocente do hynne consegue o que quer. Sempre que testar Influência (mesmo que não tenha a perícia), o atributo correspondente tem +1.

- **Diferente.** Quando um hynne pernoitar na sua casa, ele pode dormir em uma gaveta aberta.

Kallyanach 2pt

Nem todos os meios-dragões — ou kallyanach — resultam de romance entre dragões e outros povos. Alguns nasceram assim porque seus pais viviam próximos a um covil de dragão, tamanha sua energia elemental. Outros foram vítimas de maldições. Outros mais, na Terra, resultam de experimentos com dragões cativos em laboratórios secretos. Ou apenas nascem em famílias humanas por razões desconhecidas.

O típico meio-dragão tem garras, presas, cauda e/ou escamas. Alguns têm grandes asas coriáceas. Muitos são elegantes e belos, outros são monstruosos. Por serem raros, não costumam formar famílias ou sociedades. Buscam objetivos para suas vidas, ou pistas sobre sua origem, acabam como aventureiros. Ou vilões.

- **Baforada.** Você recebe um Ataque Especial (escolha entre Área, Distante ou Potente). Este ataque pode ser combinado com outros, e sempre gasta –1PM (mínimo 1PM).
- **Poder Dracônico.** Dragões são poderosos em força física e força de personalidade. Escolha um entre Forte e Carismático.
- **Código dos Dragões.** Seja por honra, gratidão, vingança ou orgulho, um meio-dragão tem o ímpeto natural de nunca esquecer e sempre cumprir uma promessa feita.

Kemono 1pt

Vários seres que vieram com as Convergências são animais antropomórficos — ou seja, com características humanas. São bichos que andam, falam e agem como humanos; ou humanoides com cabeça e/ou outros traços ferais, como orelhas, cauda, garras, presas, chifres ou pelagem.

O kemono típico, exceto pela aparência, é absolutamente humano: fala línguas, veste roupas, cozinha pratos e vive em casas. Muitos, inclusive, ficam ofendidos se tratados como animais. Seu comportamento é tão civilizado e integrado à sociedade quanto qualquer humano.

Os mais conhecidos entre os kemono são chamados moreau; há indícios de que tinham sua própria sociedade no além-Convergência, governando reinos, até avançando sua própria civilização.

- **Percepção Apurada.** Kemono têm sentidos aguçados. Sempre que testar Percepção (mesmo sem a perícia, nem Sentido), o atributo correspondente tem +1.
- **Talento.** Kemono têm certas aptidões físicas ou mentais, dependendo de sua herança animal. Escolha uma vantagem entre Ágil, Carismático, Forte, Gênio, Resoluto ou Vigoroso.
- **Cacoete.** Kemono demonstram algum traço negativo ligado a seu lado animal: coelhos podem ser cautelosos, raposas traiçoeiras, e assim por diante. Escolha uma desvantagem entre Antipático, Atrapalhado, Fracote, Frágil, Indeciso ou Tapado.

Medusa 1pt

Medusas são uma raça de corpo humanoide e cabelo feito de serpentes. Algumas têm olhos de cores exóticas, com pupilas verticais, enquanto outras apresentam até pele escamada e/ou língua bifurcada.

Apesar das lendas sobre medusas monstruosas e reclusas, capazes de petrificar vítimas, aquelas que vieram como Viajantes parecem pertencer a alguma variedade diferente. São civilizadas, sociáveis, comunicativas, um tanto vaidosas. Amam as redes sociais, tornam-se produtoras de conteúdo, influenciadoras, streamers. De fato, utilizam e frequentam as redes com tamanha naturalidade que faz muitos se perguntarem; será que existe algo parecido no além Convergência?!

Nem todas vivem de navegar, claro — ou melhor, não vivem *apenas* disso. Muitas acabam como Arcanautas, *menestreamers*, transmitindo suas aventuras online para legiões de seguidores.

• Carismático. Medusas têm facilidade para influenciar pessoas.

• Olhar Atordoante. Você pode gastar um movimento e 3PM para forçar uma criatura Perto a fazer um teste de Resistência, oposto a seu Poder. Se falhar, durante uma rodada o alvo não pode fazer ações, e tem Perda em testes de defesa.

• Fracote. As medusas deviam sair da hypernet e se exercitar mais.

Minotauro 1 pt

Minotauros são humanoides muito robustos com cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem aqueles com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés.

O típico minotauro traz consigo o sentimento de pertencer a algo maior, mais glorioso, mas perdido para sempre. Talvez por essa razão, quase todos são orgulhosos, sisudos e determinados. Muito competitivos, é comum resolverem desavenças com disputa física, que pode ser uma queda de braço ou simplesmente uma boa briga. Os mais bem-sucedidos acabam como astros dos esportes, enquanto outros se tornam seguranças, soldados ou aventureiros.

As fêmeas são chamadas minauras, mas sua relação com os minotauros não é clara; parecem ter aversão instintiva uns pelos outros, sem razão conhecida. Outra memória reprimida de além-Convergência? Qualquer que seja o motivo, na Terra, ambos acabam procurando parceiros(as) de outros povos.

- **Atlético.** Minotauros são adeptos de atividades físicas. Sempre que testar Esporte (mesmo que não tenha a perícia), o atributo correspondente tem +1.
- **Sentido Labiríntico.** Você sempre sabe o caminho de qualquer lugar em que tenha estado. Além disso, sempre tem Ganho em testes de Percepção para farejar.
- **Transtorno (Fobia).** Minotauros têm medo de altura. Estar perto de uma queda de 3m ou mais ativa esta desvantagem.

Ogro 1pt

Entre os seres além Convergência, há humanoides imensos e brutais. Os mais selvagens habitam as Arcas, vestindo peles e usando clavas, mas outros vivem em cidades ou se tornam Arcanautas. Embora pertençam a tipos diferentes, são conhecidos coletivamente como ogros — "ogro" virou sinônimo para qualquer não humano imenso (e até alguns humanos).

Embora sejam procurados por sua força, atuando como seguranças, soldados e mercenários, alguns se tornam peritos em áreas inesperadas, como engenharia de portais hiperespaciais.

• **Destruidor.** Quase nada causa mais estrago que um ogro. Em combate violento, quando consegue um acerto crítico ao atacar um oponente Perto, você pode pagar 2PM para somar seu Poder mais uma vez. Você só pode fazer isso uma vez por ataque, mesmo que consiga mais de um crítico.

• **Intimidador.** Quase nada é tão assustador quanto um ogro. Você sempre tem Ganho em testes de Influência para assustar, intimidar ou amedrontar alguém.

• **Diferente.** Quase nada é tão grande quanto um ogro.

Osteon 2pt

Muitas Arcas são infestadas de soldados esqueletos sem mente, animados por magia necromântica ou energia negativa, criados como lacaios de conjuradores malignos ou surgindo espontaneamente em áreas malditas. Contudo, nem todos são amontoados de ossos que andam e lutam.

Esqueletos com inteligência e vontade própria são chamados osteon. Diferentes daqueles que rastejam em hordas nas Arcas, demonstram a mesma consciência e civilidade de outros povos. Até um pouco mais.

Não se sabe o que faz surgir um osteon. Muitos são viajantes, mas há casos de falecidos que retornam como osteon aqui mesmo, na Terra. De qualquer modo, eles ainda buscam seu lugar neste mundo, seja como operários incansáveis, soldados em forças especiais, pesquisadores obsessivos, ou mesmo Arcanautas.

- **Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente).**
Então, você é um morto-vivo.

- **Memória Póstuma.**
Escolha uma perícia qualquer. Sempre que testá-la (mesmo que não tenha a perícia), o atributo correspondente tem +1.

- **Sem Vida.**
Pois é, você ainda é um morto-vivo.

Qareen 2pt

Qareen são seres mágicos. Não apenas por sua aparência magnífica, mas também porque descendem de mortais e criaturas arcanas, como gênios, ninfas, fadas e outros. Por essa razão são também conhecidos como meios-gênios.

Qareen já nascem com tatuagens elaboradas, que brilham quando usam seus poderes mágicos. Ninguém sabe o que significam, mas seu traçado lembra muito os glifos de entrada para as Arcas.

Generosos, prestativos e sempre ansiosos por ajudar, qareen gostam de viver entre outros povos, emprestando-lhes seu grande poder arcano. De fato, sua magia é mais forte quando usada para realizar desejos de outros.

- **Desejos.** Você tem a vantagem Magia. Além disso, quando lança uma magia que outra pessoa pediu desde seu último turno, o custo diminui em –2PM (mínimo 1PM). Fazer um desejo ao qareen não gasta ações ou movimentos (mas o qareen ainda precisa de ações ou movimentos para lançar a magia).
- **Carismático.** Qareen têm facilidade para influenciar pessoas.
- **Código da Gratidão.** Todo qareen será grato a alguém que tenha lhe prestado um grande favor, adotando essa pessoa como seu "amo" até igualar a dívida de gratidão. Um qareen pode ter mais de um amo por vez — e sim, isso será um problema.

Sauroide 2pt

Sauroides são toda uma variedade de seres-répteis, combinando traços humanos com lagartos, crocodilos, serpentes, dinossauros e outros. Além da cabeça reptiliana, podem ter corpos escamados, caudas, cristas, garras e carapaças.

De modo geral, sauroides são mais robustos e rústicos que os kemono — mas, como estes, são totalmente capazes de adotar qualquer carreira moderna e viver em sociedade. Podem ser vistos em cidades levando vidas comuns, com empregos e contas para pagar. Por suas aptidões físicas, contudo, vários se tornam soldados (seja em forças de segurança ou exércitos de vilões), bem como aventureiros ou Arcanautas.

Alguns dizem que sauroides são dinossauros evoluídos. Outros suspeitam terem sido criados por algum deus-réptil de além Convergência. E para os conspiracionistas, reptilianos *sempre* existiram na Terra, e agora eles podem provar!

- **Cascudo.** Você recebe Resoluto e Vigoroso.
- **Camuflagem.** Sauroides têm movimentos cuidadosos, coloração igual ao ambiente e muita paciência. Você sempre tem Ganho em testes para se esconder.
- **Fraqueza (Frio).** Você fica lerdo no frio. Leva um casaquinho.

Vampiro 1 pt

Galantes e sedutores, vampiros estão entre os seres mais poderosos na *Era das Arcas*. Mas, como se sabe, pagam caro por esse poder.

Vampiros podem ser mortos-vivos, ou não. Podem surgir de várias maneiras, mágicas ou científicas. Maldição antiga, ritual demoníaco, doença rara, ser criado por outro vampiro, ou até pertencer a algum povo extraterrestre.

Vampiros são imortais, mas precisam sugar a vida dos vivos. Aqueles que não querem matar encontram outros meios: bebem de animais, recorrem a substitutos sintéticos, acessam (ou roubam de) bancos de sangue, conseguem doadores voluntários.

Assim, não apenas é possível ser um vampiro não assassino, como existem alguns publicamente conhecidos, em posições de destaque na sociedade. Outros tantos se tornam aventureiros, em busca de uma cura para sua condição ou a riqueza necessária para sobreviver.

- **Talento.** Vampiros têm aptidões superiores. Escolha uma vantagem entre Ágil, Carismático, Forte, Gênio, Resoluto ou Vigoroso.
- **Imortal.** Você é vampiro raiz, não vampiro gótico chorão — esse é outro jogo. Mesmo depois de virar cinzas, você volta.
- **Fraqueza (luz do dia).** Você meio que não gosta do sol.
- **Dependência.** Você não tem esta desvantagem, pois achou um jeito de superá-la. Está aqui apenas para vilões NPCs. Não, o custo total do arquétipo não muda, deixa de ser fominha.

CHARACTER SELE
GATIMU NGUGI
VS
KEL

Capítulo 2

Jogando

Este manual contém as regras básicas de *3DeT Victory*. As regras padrão, as mais importantes. Aquelas que todos os jogadores e mestre devem conhecer (até para poder quebrá-las).

Outras regras podem surgir em acessórios futuros, em artigos na revista *Dragão Brasil*, e outras fontes. Todas elas são opcionais. Cada grupo decide se vai usá-las ou não.

Você pode mudar as regras se quiser, até mesmo as regras padrão. Pode inventar regras novas para situações que não apareçam aqui — é normal improvisar mecânicas durante o jogo. Pode mudar alguma regra com a qual não concorde, ou trocar por outra que acredite ser melhor. Pode até usar antigos livros *3D&T* com regras que não existem mais, ou que não foram oficialmente convertidas ainda. Não é proibido. No entanto, se estiver começando a jogar agora, nosso conselho é que use as regras como estão, pelo menos por enquanto.

Apenas o mestre pode mudar as regras — e, ao fazê-lo, deve avisar os jogadores. Todos no jogo devem estar cientes de quaisquer regras novas ou diferentes em vigor. Os jogadores podem ter suas próprias ideias e pedir por mudanças, mas o mestre deve concordar e autorizar.

Quando uma dúvida sobre regras surgir, evite paralisar o jogo por tempo demais: interrupções para debater mecânicas são uma praga infernal, acabam com o ritmo e a diversão! Melhor aceitar a decisão do mestre, ele é o árbitro final. Mais tarde vocês podem discutir sobre como aquela situação poderia ser resolvida em uma próxima vez.

3 Dados...

Sim, você deve ter visto por aí aqueles conjuntos de dados estranhos para RPG. Talvez até tenha alguns. Mas, para este jogo, não vai precisar deles. *3DeT Victory* usa apenas o bom e velho dado comum de seis lados. **Dado é abreviado como D.**

Sempre que um número aparece **antes de D**, essa é a quantidade de dados que você vai rolar, e então somar os resultados. 3D significa rolar três dados e somar tudo.

Se você rolar três dados e sair 2, 4 e 3, o resultado é 9. Fácil, certo?

Sempre que um número aparece **depois de D**, virá também um sinal de soma (+) ou subtração (-). Você deve rolar os dados e depois somar ou subtrair esse número do resultado. 3D+4 significa rolar três dados e então somar 4 ao total. 2D-1 significa rolar dois dados e subtrair 1 do total.

Você vai rolar dados para fazer testes. No mundo de jogo, seu personagem vai tentar coisas difíceis ou perigosas: decifrar um código secreto, reconhecer um disfarce, saltar sobre um abismo, esquivar de uma espada, atacar um monstro. Os testes dizem se essas ações foram bem-sucedidas ou não.

Em qualquer teste você vai rolar 1D, 2D ou 3D. Você sempre vai rolar no mínimo um dado, e no máximo três. Quanto mais, melhor.

As regras explicadas adiante dizem quantos dados você vai rolar em cada teste. Como jogador, seu objetivo é rolar o maior número de dados que puder, para tentar conseguir o total mais alto possível. **O jogador deve buscar os três dados.**

Para ajudá-lo a lembrar, pense no nome do jogo: *3DeT Victory*. **Três Dados e Teste.** Genial, não é? (Quê? Você ouviu que era "Defensores de Tóquio"? Não sei do que está falando!)

Você só precisa de um dado para jogar. Role quantas vezes precisar e some os resultados. Mas se tiver mais dados, melhor. O ideal é que cada jogador tenha seu próprio conjunto de três dados.

...e Teste

Perceber a aproximação de um ninja. Acertar a nuca do gigante canibal. Ser notado pelo *senpai*. Sempre que o personagem tenta algo perigoso, imprudente ou dramático, o mestre pode (vai!) exigir um teste.

Um teste é sempre baseado em um dos três atributos: **Poder, Habilidade** ou **Resistência.**

CERTO, ENTENDI O ROLÊ! O SEGREDO É CONSEGUIR ROLAR TRÊS DADOS!
PORQUE, QUANTO MAIS DADOS, MAIOR O TOTAL E MELHOR SUA JOGADA!
MAS QUANDO OS DADOS ODEIAM VOCÊ, VAI FICAR EM DESVANTAGEM NUMÉRICA!

A escolha do atributo testado depende da situação. Impressionar a audiência com sua música será um teste de Poder. Manobrar a moto voadora será um teste de Habilidade. Resistir à dominação mental da feiticeira alienígena será um teste de Resistência. Essa escolha é feita pelo mestre.

Quando faz um teste, o jogador rola a quantidade certa de dados (1, 2 ou 3) e soma o atributo escolhido. Então, ao fazer um teste de Poder, um personagem com P3 rola os dados e soma 3 ao resultado. **Teste = Dados + Atributo**.

Para ser bem-sucedido, o resultado do teste deve alcançar a **meta.** Essa meta é um número-alvo escolhido pelo mestre, conforme a dificuldade da tarefa.

Se o teste é igual ou maior que a meta, o teste é um sucesso. Se é menor que a meta, o teste falha.

Quantos dados rolar, afinal?

1D. Este dado é a base. Em qualquer teste você vai rolar no mínimo um dado.

+1D. Você pode rolar mais um dado se tiver uma perícia adequada à situação.

+1D. Você pode rolar mais um dado se tiver Ganho. Existem vantagens e situações que oferecem Ganho.

–1D. Você vai rolar menos um dado (no mínimo 1) se tiver uma Perda. Um Ganho cancela uma Perda, e vice-versa.

Seu objetivo como jogador é **alcançar três dados**, o máximo possível. Assim, o melhor teste envolve ter a perícia certa e também ter Ganho.

Digamos que o personagem vai atacar um monstro. Você rolará 1 dado. Se tiver a perícia Luta, vai rolar 2 dados. Se além disso houver alguma situação vantajosa para você (por exemplo, se tiver um Ajudante Lutador e gastar PM), então vai rolar todos os 3 dados. (E em qualquer dos casos, vai somar seu valor de Poder ao resultado total.)

Testes sem perícia. A grande maioria dos testes de *3DeT Victory* possui uma perícia associada. Algumas vezes, no entanto, você pode precisar de uma rolagem em que nenhuma perícia parece apropriada.

Se *não existir no jogo* uma perícia combinando com aquele teste, então o dado é concedido gratuitamente — ou seja, você faz o teste normal com 2D. Atenção, **isso é diferente de um teste de perícia que existe, mas o jogador não tem!** Neste caso, ele vai rolar apenas um dado.

Você ainda pode receber um dado extra por Ganho, ou rolar apenas 1D se tiver uma Perda.

Meta é um número-alvo escolhido pelo mestre, conforme a dificuldade da tarefa:

6 • Fácil. Abrir um pote emperrado. Dirigir um carro bem calibrado em uma estrada vazia. Acordar ao som do despertador e levantar. Tarefas fáceis são quase automáticas, muitas vezes o mestre nem precisa pedir esse teste.

9 • Médio. Derrubar uma porta trancada. Dirigir um carro ruim em trânsito movimentado. Terminar um prato apimentado.

12 • Difícil. Derrubar uma muralha fortificada. Pilotar uma moto em um campeonato mundial. Sobreviver à mordida venenosa de um dragão-de-komodo.

15 • Muito difícil. Abrir as mandíbulas de um kaiju. Pilotar um caça através de uma frota invasora. Dizer "não" ao apelo de um deus.

Sempre que um número aparece entre parênteses após um atributo ou perícia — por exemplo, Poder (9) ou Saber (12) —, esta é a meta. Outras vezes, a meta pode ser a soma de um valor fixo com um atributo do alvo. Um teste de Arte (6 + Poder do alvo) contra um alvo com P4, por exemplo, teria meta 10.

O mestre escolhe a meta que achar adequada para cada tarefa, conforme os exemplos. Note que aumentar ou diminuir a meta **não é o mesmo** que ter Ganho/Perda. Metas não mudam o número de dados no teste; Ganhos e Perdas, sim. Você vai descobrir, mais adiante, que isso faz muita diferença.

Para testes médios, um personagem sem a perícia certa terá dificuldade, mas outro que seja treinado e tenha bons atributos vai conseguir na maioria das vezes. Já em testes difíceis e muito difíceis, mesmo um personagem treinado precisará de atributos altos, ou sorte, ou ambos, para ser bem-sucedido.

Dobrando a meta. Acumulando críticos nas jogadas, é possível superar a meta da jogada por um valor bastante alto. Você não apenas conseguirá realizar a tarefa pedida, como a fará de forma quase perfeita!

Sempre que o teste soma o dobro ou mais da meta pedida, você consegue um resultado muito melhor do que esperava. Normalmente é apenas um detalhe descritivo, você pode dizer exatamente como conseguiu realizar aquilo que desejava. Algumas vezes, no entanto, o mestre pode recompensá-lo com um Ganho em um teste posterior que seja relacionado ao resultado deste.

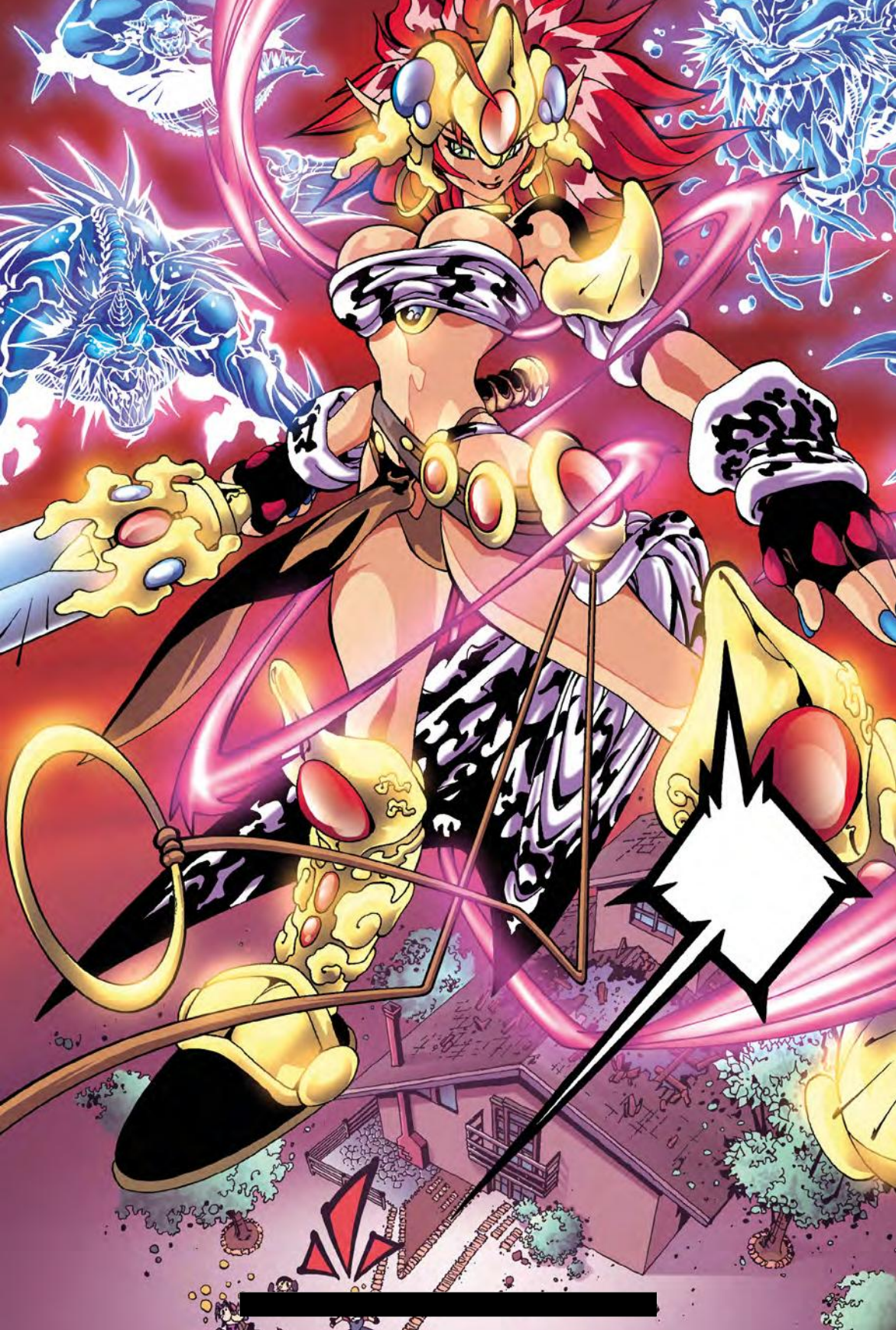
Meta resistida. Algumas vezes, a meta será o teste de outro personagem. Se você está tentando enganar alguém com um disfarce, a meta de seu teste de Manha será o resultado do teste de Percepção do alvo.

Nestes casos, o personagem ativo (aquele que toma a iniciativa) tem a vantagem. Ele precisa igualar ou superar o teste do personagem passivo. Ou seja, em caso de empate, o ativo vence.

Se não houver um lado mais ativo que o outro (como dois personagens disputando queda de braço), em um empate, vence aquele com o atributo mais alto. Se ainda assim houver empate, os dois lados rolam um dado cada, até desempatar.

Ganho e Perda

É muito mais fácil atingir um oponente que ainda não percebeu sua presença. Será mais simples esquivar-se de tiros se houver uma cobertura onde se abrigar. Fugir do dragão será complicado se você estiver correndo em um lamaçal.



Ganho é quando uma situação está a seu favor, tornando uma tarefa mais fácil. Neste caso, você pode rolar mais um dado.

Perda é quando uma situação está contra você, deixando a tarefa mais difícil. Neste caso, você rola menos um dado (no mínimo 1).

Ganhos e Perdas afetando o mesmo teste se cancelam. Você não rola nenhum dado a mais ou a menos.

Ganhos e Perdas não são cumulativos. Você nunca pode ganhar (ou perder) mais de um dado devido a Ganhos e Perdas, mesmo que venham de fontes diferentes. No entanto, se você tem mais de um Ganho, apenas um deles é cancelado por uma Perda; neste caso você ainda pode rolar um dado extra. O oposto também ocorre: se você tem duas Perdas, apenas uma será cancelada por um Ganho.

Ganhos

- **Situação positiva.** Conseguir cobertura em um tiroteio. Atacar de um lugar mais alto. Fazer uma curva fechada em uma corrida. Convencer alguém que tem uma dívida com você.
- **Ajuda.** Companheiros podem ajudá-lo a realizar uma tarefa. Um aliado que tenha a mesma perícia, usando uma ação para ajudá-lo, concede um Ganho. Sem a perícia, é preciso reunir três ou mais aliados para conceder um Ganho. Em um teste difícil (12 ou mais), apenas ajuda de personagens com a perícia concedem Ganho.
- **Vantagens.** Algumas vantagens oferecem condições favoráveis em certos testes, e/ou por um custo em PM. Se você tem um Ajudante (Lutador), pode gastar 2PM para ter Ganho em um teste de ataque.
- **Estilo.** Fazer coisas de formas originais, loucas e irresponsáveis é parte de *3DeT Victory*. Um Ganho pode ser obtido por fazer algo muito corajoso, ou muito tolo, ou muito legal! Se o mestre julgar que sua ação tem estilo, mesmo sendo algo difícil (como atravessar um lago fervente enquanto executa um passo de balé), ele pode decidir que a condição é favorável. Isso funciona apenas na primeira vez; não espere ganhar dados extras repetindo sempre a mesma ideia!
- **Dharma.** Quando você precisa *muito* de um Ganho, mas não tem nenhum meio de conseguir, pode recorrer ao **dharma** — uma recompensa do universo aos justos e virtuosos. Diga ao mestre que teve uma inspiração súbita, lampejo de sorte, recordação de lições passadas, ou qualquer outra coisa sem maiores justificativas. Mas cuidado: após fazer isso, o equilíbrio do universo vai castigá-lo com seu oposto, o **karma**, quando você menos esperar (ou seja, quando o mestre quiser).

Após utilizar o dharma uma vez, você só pode recorrer a ele de novo depois de sofrer o karma correspondente.

Perdas

- **Situação negativa.** Lutar sem ver o oponente. Deslocar-se em terreno acidentado. Operar um equipamento alienígena desconhecido. Agir sob alguma interferência ou distração. Estar derrotado (veja adiante).

Acumulando Perdas

A regra de Ganho e Perda existe para simplificar o jogo. Você não precisa consultar nenhuma tabela sempre que uma situação ruim afeta o personagem; basta tirar um dado da jogada. Além disso, o limite de 3D (além de dar nome ao jogo) evita perder tempo contando dados e críticos.

Por outro lado, isso pode favorecer jogadores que tentam abusar das regras. Se já tenho Perda por saltar um prédio de olhos vendados, por que não fazer o mesmo com uma pirueta, chupando pirulito, cantando ópera e jogando *Tormenta ALPHA* no celular?

Para casos assim, sempre que um personagem acumula mais de duas Perdas em uma rolagem, já descontando todos os Ganhos, o mestre pode aumentar a meta um passo. Um teste Médio (9), por exemplo, passa a ser Difícil (12). Se continuar acumulando Perdas, a meta sobe ainda mais. Em um conflito ou outro teste resistido, mais de duas Perdas concedem um Ganho para o oponente.

Note que o mesmo *não* vale para Ganhos: você recebe no máximo 1D extra em rolagens, sem afetar a meta. Como naquele videogame russo antigo, os erros se acumulam, os sucessos desaparecem. A vida nem sempre é justa, mesmo na *Era das Arcas*!

- **Vantagens.** Algumas vantagens (como Irresistível), em vez de colocar o personagem em Ganho, deixam o oponente em Perda.
- **Desvantagens.** Algumas desvantagens causam Perda em certas situações. Um personagem Monstruoso tem Perda para fazer os outros confiarem nele.
- **Karma.** Você não é o único que pode recorrer à justiça do universo para sair de apertos. Algumas vezes, o vilão só precisa de um discurso ressentido — ou mesmo um olhar de puro ódio — para que você sinta a cosmo-energia maligna tirando um dado de sua rolagem. A boa notícia é que, após sofrer esse revés, você ganha uma utilização de **dharma** para usar quando quiser. Use com sabedoria!

Pontos de Ação

Heróis de anime parecem estar sempre prontos para tudo, com a solução certa para o problema, ou apenas têm uma sorte absurda. *Jogadores de RPG*, no entanto, raramente podem se gabar da mesma coisa! Pontos de Ação existem para cumprir esse papel, para dar aos jogadores certo controle sobre o acaso e destino.

Pontos de Ação (PA) representam um misto de adrenalina, boa fortuna e truques na manga. Quando você utiliza PA, é como se a sorte incrível dos protagonistas de anime viesse em seu socorro. Você gasta pontos para transformar um fracasso em sucesso, ou um sucesso em sucesso ainda maior.

Você pode gastar 1 Ponto de Ação para ter um Ganho ou anular uma Perda em um teste.

Mas tenha cuidado! Assim como uma sorte incrível, Pontos de Ação acabam rápido! Se usar cedo demais, ou rápido demais, pode ficar sem nenhum para quando realmente precisar.

Acerto Crítico

Quando faz um teste, sempre que consegue um resultado 6, você soma o atributo testado mais uma vez. **Um resultado 6 é um acerto crítico.**

Por exemplo, um atacante com Poder 4 rola dois dados, tirando um 6 e um 2. Ele conseguiu um crítico. Seu ataque será 8 (P4+P4) +6 pela rolagem do primeiro dado, +2 pelo segundo dado, chegando a um total de ataque 16.

Ao rolar 2 ou 3 dados, é possível conseguir mais de um 6 — portanto, mais de um crítico. **Cada crítico soma o atributo mais uma vez.**

Exemplo. Um superespião tentando passar despercebido faz um teste de Habilidade. Ele tem H4. Também tem a perícia Manha (portanto, rola dois dados) e a vantagem Invisível (tem Ganho, rola mais um dado). Quando faz sua rolagem, consegue três 6. Um acerto devastador! Além de seus 18 na rolagem, ele soma sua H4 quatro vezes, para um total final 34. Até mesmo um deus teria dificuldade em notar sua presença!

Aumentar a chance de crítico é possível. Algumas vantagens melhoram sua chance de conseguir acertos críticos. Em vez de 6, um 5 também será um crítico.

Se houver mais de um poder que melhora a chance de crítico, eles se acumulam. Um personagem Carismático testando uma perícia com a qual tenha Maestria, por exemplo, consegue um crítico com 4, 5 ou 6 no dado.

Um crítico em 4, 5 ou 6 (ou seja, uma chance de 50%) é o limite máximo. Mesmo que você tenha mais de dois poderes que aumentam críticos, uma rolagem 3 ou menos será sempre um resultado normal, não um crítico.

Algumas desvantagens (como Fracote ou Frágil), pelo contrário, *cancelam* sua chance de crítico. Poderes que melhoram a chance de crítico não se aplicam mais; a chance não foi diminuída, ela foi *cancelada*.

Também há maneiras de **somar mais vezes o atributo em um crítico**, como um Ataque Poderoso. Lembre-se que o atributo é sempre somado mais vezes, *não* multiplicado. Um acerto crítico com um Ataque Especial Poderoso soma o Poder três vezes, *não* seis! Estes poderes podem ser usados apenas uma vez por rolagem, a menos que sua descrição diga o contrário.

Por fim, algumas vantagens, técnicas e situações (como escalas de poder) também podem fornecer **críticos automáticos**. Quando isso acontece, você soma o atributo mais uma vez automaticamente, *antes* de rolar os dados. **Você ainda pode conseguir mais críticos com a rolagem**, atingindo resultados devastadores!

Falha Crítica é o que acontece quando todos os dados na rolagem (não importa quantos) resultam 1. Além de errar o teste completamente, algo ruim vai acontecer. Quase sempre, algo mais engraçado do que prejudicial. O mais comum é que você fez alguma trapalhada (tropeçou, deixou cair a arma, o capacete cobriu sua visão...).

Como regra geral, uma falha crítica o colocará em uma situação desvantajosa: você está caído, desequilibrado, desatento... Assim, seu próximo teste terá Perda. O mestre pode escolher outros efeitos para a falha.

Perceba que, quanto menos dados você rolar, maior sua chance de ter uma falha crítica!

Rodada de Combate

Quando dois ou mais personagens se estranham mutuamente, tentam cruzar a mesma ponte, ou chegam no último pedaço de pizza, um conflito começa! Combates e outros conflitos seguem os seguintes passos:

Passo 1 — Iniciativa. Todos fazem um teste de Habilidade, com a perícia Luta (ou outra própria para aquele tipo de conflito). Os personagens têm seus turnos em ordem do maior resultado para o menor. Em caso de empate, quem tem a maior Habilidade age primeiro. Se empatar novamente, ambos jogam uma segunda vez. A iniciativa é rolada só uma vez, no começo do combate; a ordem dos turnos é mantida por todo o confronto.

Passo 2 — Ataque. Os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. Para fazer um ataque simples, o atacante faz um teste de Poder, com a perícia Luta (ou outra própria). A meta do ataque é a defesa do alvo.

Passo 3 — Defesa. O defensor faz um teste de Resistência, com a perícia Luta (ou outra própria). Esta é sua defesa. O dano é igual à diferença entre ataque e defesa, reduzindo os PV do alvo. Todo ataque causa pelo menos 1 ponto de dano, mesmo que a defesa seja igual ou maior, exceto em uma **defesa perfeita:** quando o teste de defesa dobra o teste de ataque (se o atacante rola 4 e o alvo rola 8 ou mais, por exemplo). Neste caso o alvo não sofre nenhum dano. Alguns poderes e situações (como uma escala superior) podem tornar todas as defesas perfeitas.

DEIXA VER AQUI! ENTÃO É O ATRIBUTO *PODER* QUE SERVE PRA ATACAR E CAUSAR DANO!
NÃO CAIO NESSA! NA REGRA ANTIGA, *HABILIDADE* JÁ RESOLVIA TUDO!
QUE PORCARIA DE HORA PRA FINALMENTE DEIXAREM O JOGO EQUILIBRADO!

Derrota

Ter grandes objetivos é admirável. Mas para alcançá-los, na maioria dos casos, você precisa estar vivo. Em corpo e espírito.

Pontos de Vida não medem apenas seu vigor ou saúde — diferente de outros jogos, em *3DeT Victory* eles medem sua *vida*, o *significado de estar vivo*. PV não é apenas vida biológica: é o desejo de seguir em frente, é vitalidade, ambição e força de vontade combinadas. Mesmo após ter o corpo destroçado, um herói pode seguir lutando por pura determinação ferrenha. Confesse, você já viu isso em animes mais vezes do que consegue contar.

Por isso, é possível perder PV de formas que não envolvem violência física ou dano corporal. Assim como os atributos são físicos, mentais e sociais, as batalhas também são.

Em *3DeT Victory*, *todas* as formas de conflito envolvem reduzir os PV do oponente. Ter suas peças tomadas pelo antigo rival no torneio final do Campeonato de Xadrez custará PV. Ser desprezado ou humilhado por seu interesse romântico custará PV. **Tudo que dói custa PV.**

Um personagem que chega a 0PV está derrotado. Isso não é o mesmo que estar caído ou morto (veja adiante), mas também é ruim.

Em qualquer tipo de duelo, um personagem derrotado perdeu a disputa, sem discussões. Não se pode "fingir" o contrário, uma derrota é sempre óbvia para qualquer testemunha. Sim, é aquela hora em que o perdedor lança olhares incrédulos, indignados, e faz uns barulhos tipo *guh!*

É possível seguir lutando mesmo derrotado, mas será difícil e talvez perigoso, por uma série de motivos:

- **Um personagem derrotado está sempre em Perda** em todos os seus testes.
- **Um personagem derrotado não consegue acertos críticos.** Um resultado 6 no dado soma apenas o valor do dado. Vantagens ou habilidades que concedem ou melhoram críticos não funcionam.
- Quando um lado do conflito está derrotado, **permanece nessa condição até a cena acabar,** não sendo possível revertê-la antes, mesmo com recuperação de PV. Um "lado" corresponde a um único personagem em conflitos 1x1, ou todos os aliados em conflitos maiores.
- Em combate violento, **se recebe um ataque que causaria dano, um personagem derrotado deve fazer um teste de morte** (veja adiante).

Pontos de Vida nunca caem abaixo de zero. Não existem PV negativos.

Perto da derrota é quando um personagem ainda não foi derrotado, mas está perto disso. Algumas manobras (suas ou contra ele) são possíveis apenas nesta condição.

Um personagem fica perto da derrota quando está com **PV iguais ou menores que sua Resistência.** 1PV se tem R1, 2PV se tem R2, e assim por diante. Portanto, um personagem com R4 (que normalmente tem 20 Pontos de Vida) estará perto da derrota quando ficar com 4PV ou menos.

Morte

Nem todas as derrotas levam à morte, claro. Perder no xadrez ou levar um fora do *crush* vai doer, mas não matar.

Mesmo os confrontos físicos não precisam terminar em morte. Em torneios de artes marciais, apenas os kombates — aham, combates mais violentos terminam em... fatalidade. Ok, parei.

De modo geral, em *3DeT Victory* os personagens são derrotados, mas não morrem. Heróis são abatidos, mas deixados com vida, para sofrer com a humilhação (ou capturados para escapar mais tarde). Vilões são escorraçados e fogem. Morrer não é comum, não é frequente. A morte não é banal. Nem mesmo a morte de monstros e vilões.

No entanto, uma vez tomada a decisão de matar — pelos jogadores ou seus inimigos —, isso pode ser feito.

Em combate violento, quando um personagem derrotado recebe um ataque bem-sucedido (que causaria dano), **ele deve fazer um teste de morte.**

Teste de morte é um teste de Resistência. O resultado diz o que acontece:

12 ou mais • Caído. Você cai, ainda consciente, mas muito fraco para se mover. Pode falar, ver e ouvir o que acontece à sua volta, mas só isso. Não pode realizar nenhuma ação ou movimento, nem usar qualquer vantagem que gasta PM.

8-11 • Inconsciente. Você cai e perde os sentidos. Pode despertar (ainda derrotado, com 0PV) com uma hora de descanso, ou um teste médio de Medicina (feito por outra pessoa, claro).

6-7 • Quase Morto. Você cai inconsciente e com ferimentos graves. Vai morrer em 1D rodadas, a menos que receba ajuda. Um teste médio de Medicina pode estabilizá-lo (seu estado muda para inconsciente).

5 ou menos • Morto. É isso, acabou. Apenas ressurreição mágica ou outro milagre pode trazê-lo de volta.

Nenhuma perícia se aplica ao teste de morte (mas vantagens e desvantagens, sim). Lembre-se, também, que personagens derrotados estão sempre em Perda: na maioria dos testes de morte, rola-se apenas um dado!

Após o teste, cada vez que recebe um novo ataque, o personagem deve também fazer um novo teste de morte. O resultado do novo teste nunca pode ser *melhor* que o anterior — mas, com determinação e sorte suficientes, é possível sobreviver a um castigo contínuo por algum tempo. Você também já viu isso em animes. *"Por que (paf) esse (pof) desgraçado (paf) não (pof) morre?!"*

Vale lembrar que poderes, itens e magias de cura (incluindo a vantagem Cura) restauram PV imediatamente, sem a necessidade de esperar pela recuperação.

Exemplo de Combate

Chelsea Smith está treinando na academia da base militar onde serve como soldada. Companheiros de tropa estão ao redor, fazendo seus próprios exercícios. Concentrada, não percebe quando uma sombra ameaçadora se aproxima.

Este é um combate entre duas lutadoras do Torneio da Ilha do Martelo.

Chelsea é uma soldada norte-americana, dona de um estilo ágil e veloz, com pouca força mas muita técnica. P1, H3, R2; 1PA, 15PM, 10PV; perícias Luta e Percepção; Ágil, Ataque Especial (Preciso), Defesa Especial (Esquiva), Torcida; Código (Combate e Heróis).

Kel é Arcanauta veterana e uma das campeãs subordinadas ao General Púrpura. Com armadura feita de carapaça de monstros, e um enorme machado forjado com as garras de um dragão, é uma lutadora poderosa, porém não muito técnica. P2, H2, R3; 2PA, 10PM, 15PV; perícias Luta e Sobrevivência; Ataque Especial (Potente, Penetrante); Infame e Ponto Fraco.

O machado parte em dois o aparelho de ginástica que Chelsea usava. Mas ela é rápida, já havia saltado para longe antes do golpe. Logo está de prontidão e pronta para revidar; Kel, sua adversária, não tem tempo para reagir, pois Chelsea é muito veloz — já precisa se defender de um chute voador. Speed Cannon!

Antes de iniciar o combate, Kel tenta pegar Chelsea de surpresa. Ela não tem a perícia Manha, que seria necessária para uma emboscada, então rola apenas 1D + H2; Chelsea, por outro lado, é treinada em Percepção e pode rolar 2D + H3 para percebê-la. As chances não são muito boas para a Arcanauta, mas ela decide tentar mesmo assim. Sempre pode-se torcer por uma falha crítica...

Kel rola 3, chegando a um resultado final 5. Chelsea rola 5 e 2; resultado final 10. Dobrou a meta! Ela percebe o golpe a tempo, e pula para evitá-lo.

Após a tentativa frustrada de emboscada, o combate inicia. Ambas rolam iniciativa; Kel rola primeiro, agora com 2D + H2, pois tem a perícia Luta. Consegue 6 e 1; um acerto crítico! Somando H duas vezes, seu resultado final é 11.

Como Chelsea dobrou a meta no teste anterior, o mestre a recompensa com um Ganho no teste de iniciativa. Além disso, por ser Ágil, também tem um bônus de H+2, rolando um belo 3D + H5.

Mas as rolagens não são assim tão boas: 1, 1 e 5. Por pouco não é uma falha crítica! Ainda assim, soma 12, suficiente para superar Kel.

A soldada não perde tempo, já inicia o combate com seu Ataque Especial Preciso. Custa 1PM, mas permite usar sua H3 no teste de ataque, muito melhor que seu mísero P1. Além disso, o bônus por Ágil também vale aqui, e ela decide usar mais 2PM para aumentar sua chance de crítico.

Ela rola 2D + H5, conseguindo 4 e 5. Graças à vantagem Ágil, conseguiu um crítico! Seu resultado final é um ótimo 19.

O ataque atinge Kel em cheio, mas ela é resistente e continua de pé. Agora é sua vez de atacar; ela ergue o enorme machado dracônico, descendo em um poderoso golpe que emite faíscas de energia avermelhada. Garra do Dragão!

Kel sabe que vai receber um ataque poderoso, decide se precaver. Gasta 1PA para ter Ganho na rolagem de defesa; assim, rola 3D + R3. Consegue 1, 4, 4, para um resultado final 12. 19 – 12 = 7. Ela perde 7 Pontos de Vida.

Agora é a vez de Kel atacar, e ela também decide de ir com tudo. Gasta 3PM para ativar seus dois Ataques Especiais: Potente, que dá um

bônus de P+2 por 1PM; e Penetrante, que causa Perda no teste de defesa do alvo por 2PM.

Ela rola 2D + P4, conseguindo 3 e 5. Resultado final 12.

Chelsea fica perplexa por um instante ante a violência do ataque, mas é avisada a tempo por um companheiro de tropa que testemunha a luta. Sabendo que Kel não é tão rápida, consegue evitar o golpe; choca-se com alguns aparelhos próximos, sofrendo pequenas escoriações, mas nada muito grave.

Chelsea tem Torcida, luta melhor quando existe audiência. Ela decide usar o Ganho da vantagem para anular a Perda do Ataque Especial Penetrante; além disso, como conhece o Ponto Fraco de Kel, pode gastar mais 1PM para ter outro Ganho e rolar um dado extra.

Ela poderia ainda gastar mais 1PM para usar a Defesa Especial Esquiva, mas decide poupar recursos; ainda assim, com 3D + R2, tem uma ótima defesa. Rola 2, 4, 4, igualando com 12 o ataque de Kel. Como foi um resultado baixo, não teve defesa perfeita, ela sofre 1 ponto de dano.

No final da primeira rodada, Chelsea está com 1PA, 11PM e 9PV; e Kel com 1PA, 7PM e 8PV.

Os soldados na academia se animam, gritam o nome de Chelsea. Ela prepara o Speed Canon novamente, decidida a acabar com o combate.

Kel mal vê o que a atingiu; é arremessada contra os armários nas paredes, que desabam sobre ela. Ela se levanta em fúria, ofegando, pronta para revidar.

Chelsea decide apostar tudo nesta rodada. Usa o Ganho de Torcida, e gasta mais 3PM para outro Ataque Especial Preciso com crítico melhorado. Rola 3D + H5, um ataque assustador! Consegue 3, 4, 4, nenhum crítico, mas ainda um respeitável 16 final.

Kel poderia usar seu último PA para se defender melhor, mas, como não houve crítico no ataque, resolve guardá-lo para depois. Então rola 2D + R3; 3 e 5, resultado 11. 5 pontos ultrapassam a defesa.

Kel agora tem apenas 3PV, perigosamente perto da derrota.

Kel sabe que esta é a sua última chance; não é hora de se resguardar. Ela investe com toda energia contra a adversária... Mas tropeça nos destroços dos aparelhos de ginástica espalhados no chão, caindo e rolando até os pés de Chelsea.

A sombra de Chelsea cresce sobre Kel. A Arcanauta fecha os olhos, pronta para receber o último ataque... e nada. Quando olha novamente, a soldada está oferecendo a mão, para ajudá-la a se levantar.

De pé, Kel dá as costas para Chelsea e, sem falar nada, vai embora.

Kel também decidiu fazer seu ataque definitivo. Gasta 3PM para mais um Ataque Especial Potente e Penetrante; e usa também seu último PA para ter Ganho na rolagem.

Ela rola 3D + P4... E são três resultados 1. Uma falha crítica! Chelsea nem precisa rolar o teste de defesa.

Perto da derrota e com uma falha crítica, Kel sabe que o combate está perdido. Chelsea precisa de apenas um golpe para derrotá-la.... Mas ela segue o Código do Combate, não pode se aproveitar de uma adversária em estado de fragilidade.

Kel poderia seguir lutando mas, humilhada, decide ir embora. Já pensando na revanche.

Luta não é tudo!

Bandidos e monstros não costumam ser gente razoável que cede a argumentos e bom senso (nesse caso, não seriam bandidos e monstros). Por isso, quase sempre precisam ser derrotados a golpes de artes marciais, espadas mágicas e power bazucas.

Chamamos a isso *combate violento*, porque é o que é. Esse tipo de conflito usa a perícia Luta. Não importa se o personagem é um pugilista dando socos ou um atirador *sniper* a quilômetros do alvo — saber lutar melhora seus resultados.

Por isso você vai lá correndo (já foi?) comprar Luta por 1 ponto. É uma decisão inteligente, mas fique avisado: nem todos os conflitos em *3DeT Victory* são resolvidos com testes de Luta.

Luta inovadora. Sempre existe espaço para a criatividade do jogador, quando autorizada pelo mestre. Digamos que uma idol linda e famosa tem a perícia Arte e, em vez de socos ou armas, decide lutar com canções que comovem e despedaçam o espírito dos adversários! Isto é o mesmo que ter a perícia Luta com uma mudança cosmética — o efeito mecânico é igual. Vantagens de combate, como Ataque Especial, ainda podem se aplicar.

Mas lembre-se que lutar com outras perícias é sempre algo limitado ao bom senso — e ao que faz sentido na história. Em algumas aventuras, der-

QUE BELEZURA! TAMBÉM DÁ PRA LUTAR COM PERÍCIAS DIFERENTES DE LUTA!
SÓ PEGAR MÁQUINAS PRA CONSERTAR A GELADEIRA E AINDA DAR NA FUÇA DESSE INFELIZ!
TINHA QUE AVISAR NA REGRA, NÃO DÁ PRA LUTAR MELHOR!

rotar um exército inimigo com o poder da música faz sentido; em outras, mais brutais e cinzentas, pode não ser possível.

Usar outra perícia em vez de Luta também é como ter Ganho por fazer algo com estilo: funciona às vezes, como improviso, para sair de uma enrascada usando a criatividade. Mas, ao repetir, deixa de ser criativo e inovador. Você tem Perda no teste e, se ainda assim continuar a fazê-lo, deixará de funcionar.

Em outros casos, você pode usar perícias mais livremente, desde que atreladas ao uso de vantagens, técnicas e gasto de recursos. Por exemplo, lutar com Arte pode não ser adequado em combate violento; mas se você tem um Ataque Especial para representar sua voz encantadora, pode fazer isso sempre que gastar PM para usar a vantagem. Outro exemplo é a vantagem Magia, que permite usar Mística para atacar e defender em conflitos violentos.

De qualquer forma, evite ser um combeiro safado, tentando juntar duas perícias úteis em uma! O mestre *não vai deixar* você comprar Máquinas para lutar com uma chave inglesa gigante e *também* consertar máquinas. (Ou pode até deixar, mas com Perda nos testes.)

Lutar sem Luta. Por outro lado, algumas situações de combate podem exigir outras perícias. Para esquivar dos tiros de uma nave estelar enquanto pilota um jet-ski, o mestre pode admitir Máquinas em sua defesa. Para lutar enquanto se equilibra no alto da barbatana do kaiju, Esporte. Para desenhar um símbolo arcano no ar e bloquear um inimigo, Mística. Para deduzir e atingir o único ponto fraco do monstro alienígena, Saber ou Percepção.

O mestre pode, a qualquer momento, decidir que certa manobra ou condição usa uma perícia diferente de Luta.

Outros conflitos. *3DeT Victory* pode emular não apenas lutas com golpes e armas, mas *qualquer* tipo de disputa — há gêneros inteiros de anime e games baseados em confrontos não violentos. Campeonatos esportivos. Exames escolares. Provas em game shows. Torneios de eSports. Batalhas judiciais no tribunal. Concursos de comer cachorro-quente. Conquistar primeiro o interesse romântico. Ter mais visitas e curtidas que o streamer rival.

Qualquer coisa que envolve **derrotar outro personagem, em qualquer área, usa as mesmas regras de combate**. Mas pode usar outras perícias, diferentes de Luta.

Estes conflitos podem ser situações breves em uma aventura, ou campanhas inteiras baseadas na ideia. Imagine uma saga de investigação sobre um gênio detetive e um gênio do crime, ambos tentando adivinhar e antecipar os planos um do outro (e talvez um caderno mágico envolvido); não haveria um único teste de Luta!

Como regra geral, cada conflito pode determinar uma ou mais perícias adequadas, que os jogadores podem usar livremente. Em um conflito violento, será Luta; um combate entre robôs será com Máquinas; um duelo de bandas no festival escolar usará Arte; e um debate no tribunal, Influência. Para usar perícias diferentes nestes conflitos, você deve seguir os parâmetros acima.

Recuperar Recursos

Pontos de Ação, Mana e Vida são recuperados com descanso.

Um personagem recupera todos os seus recursos com 8 horas de sono (ou transe, meditação, desligamento...), ou um longo intervalo (pelo menos um dia) entre duas cenas.

Descansos mais curtos recuperam menos. Para cada duas horas, um personagem recobra um número de PV e PM igual a seus atributos correspondentes. Então, um personagem com H2 e R3 vai recuperar 2PM e 3PV. Pontos de Ação não podem ser recuperados parcialmente.

Os lugares ideais para descansar são lares, hotéis, estalagens ou outros tipos de abrigo: um templo, pensão familiar, base de operações, sua própria casa ou esconderijo... Se não houver nenhum lugar assim por perto, pode ser necessário

um teste de perícia adequado (Influência para achar acomodações em uma cidade, Sobrevivência nos ermos).

Descansar em lugar desconfortável ou inadequado recupera apenas metade dos PV e PM, e nenhum PA.

Em casos especiais decididos pelo mestre, um personagem que tenha sido gravemente ferido (quase morto, em um teste de morte) pode precisar de uma recuperação mais longa, sob cuidados médicos, talvez em um hospital. Lembre-se, no entanto, que isto é *3DeT Victory*: mesmo alguém que teve o braço devorado por um tubarão ainda pode, no minuto seguinte, lutar para proteger o mundo!

Recuperar Ação e Mana. Existem várias formas de curar PV. Note, entretanto, que nada disso se aplica a PA ou PM: estes podem ser recuperados apenas com descanso, pontos de recuperação e itens.

Economizar Mana. Algumas condições permitem gastar menos Pontos de Mana (por exemplo, –1PM), ou metade do custo normal, para ativar vantagens e técnicas. Essas condições não são cumulativas; você pode ter apenas uma redução por cada uso, aquela que for melhor.

Turno, Rodada, Cena, Sessão

3DeT Victory é um jogo de contar histórias. Nas histórias que contamos, e em nossa imaginação, o tempo passa como queremos que passe. Você diz "passaram dois anos" e pronto — *timeskip*, dois anos se passaram!

Você pode, e vai, usar medidas de tempo da vida real — horas, dias, anos. Mas as unidades de tempo mais importantes são quatro:

Turno é a medida de tempo mais curta, e a mais utilizada. O turno é a sua vez de jogar; cada jogador tem seu turno, sua vez (incluindo o mestre). Um turno não tem uma medida exata em tempo real. Podem ser poucos segundos (em combates) ou até um minuto (em cenas mais calmas).

Rodada é a soma dos turnos de todos os jogadores. Uma rodada começa quando o primeiro personagem age, e termina depois que o último agiu (quem age primeiro é resolvido pela iniciativa, vista em *Rodada de Combate*). Certos eventos no jogo, como a duração de alguns efeitos ou magias, são medidos em rodadas.

Cena é uma situação, um evento com começo, meio e fim — pense na cena como um conjunto de coisas que acontecem no mesmo lugar e no mesmo momento. Um combate é uma cena. Um diálogo entre dois ou mais personagens é uma cena. Uma jornada sem incidentes através das montanhas é uma cena (se houver incidentes, cada um será uma cena própria). Uma cena pode durar poucos minutos, ou horas, dias, meses. O mestre diz quando uma cena começa ou termina.

Sessão é o tempo de jogo na vida real, não importando quanto tempo se passa no mundo de jogo. Começa quando todos se reúnem para jogar, e termina quando todos se levantam da mesa ou desligam a webcam. Uma sessão típica dura entre uma e três horas ou mais. Alguns efeitos no jogo são limitados (ou exigidos) por sessão.

Ação e Movimento

Em seu turno, cada personagem pode executar **uma ação e um movimento.**

Ação é, quase sempre, a coisa mais importante que você pode fazer em seu turno. Fazer um ataque, usar uma técnica e lançar uma magia são ações.

Usar uma vantagem que gasta PM não é uma ação, exceto quando isso é parte de um ataque (como um Ataque Especial).

Nem tudo que o personagem faz precisa ser uma ação. Falar com aliados durante um combate, para discutir estratégias e passar instruções, pode ser feito livremente enquanto você realiza outras ações.

A vantagem +Membros oferece uma ação extra em seu turno. Neste caso você pode agir duas vezes e mover-se uma vez, ou abrir mão de uma ou duas ações em troca de movimentos.

Movimento, quase sempre, é sua capacidade de se deslocar. Cada personagem pode se mover certa distância com um movimento (veja em Distâncias adiante).

Em seu turno, se quiser, você pode fazer dois movimentos e nenhuma ação. Mas não pode fazer o contrário (ficar imóvel e fazer duas ações).

Certas coisas podem ser feitas como se fossem movimentos: jogar algo para um aliado pegar, abrir ou fechar uma porta, entrar ou sair de um veículo. Algumas vantagens e poderes dizem se você precisa de ações ou movimentos para usá-las. Quando nada for dito, então será uma ação, a menos que o mestre diga o contrário.

A vantagem Aceleração oferece um movimento extra em seu turno. Neste caso você pode mover-se duas vezes e agir, ou abrir mão de sua ação e se mover três vezes.

Mas QUANTO é Perto?

Como já foi dito, *3DeT Victory* não é nenhum *wargame* com mapas e miniaturas e réguas. É sobre adversários separados por alguns passos, que então saltam duzentos metros — com efeitos visuais cinéticos ao fundo — para alcançar o oponente agora distante com um golpe especial!

Quando dizemos Perto e Longe, é isso que queremos dizer: perto e longe. Sendo Perto o que você pode tocar com as mãos ou armas (sem esticar!) e Longe, o que não pode.

Se você tem dificuldade em imaginar tais distâncias, considere estas medidas simples:

- **Perto.** Até 1m
- **Longe.** Entre 1 e 10m
- **Muito Longe.** Entre 10 e 100m
- **Fora de Alcance.** Mais de 100m

Estas medidas não são exatas, são apenas aproximações. Uma grande foice, claro, tem alcance superior a 1m — mas não chega Longe. Um coelho de pelúcia arremessado não perde subitamente toda a sua força e cai quando o oponente está a 11m. Sua voz acusadora e perfeitamente audível a até 100m não emudece por completo aos 101m.

Apenas use intuição e bom senso. Dentro de uma câmara cavernosa e apertada em uma Arca, nada estará Muito Longe. Em um elevador, nada estará Longe. Atacando alvos no topo de um prédio, nada estará Perto ou Longe.

Ação completa é uma ação mais complexa ou demorada. Você deve usar todo o seu turno para realizá-la, gastando tanto a ação como o movimento. Você não pode fazer ações e movimentos extras quando faz uma ação completa.

Reação é uma ação que acontece em resposta à ação de outro personagem, ou outro evento externo. Uma reação não ocorre em seu próprio turno — ela acontece no turno da ação ou evento causador. Por exemplo, usar uma Defesa Especial contra o ataque de um inimigo é uma reação.

Distâncias

3DeT Victory não é sobre combate tático, e sim sobre lutas rápidas e furiosas. Ainda assim, a distância e posicionamento dos personagens afetam suas opções.

Em termos de jogo, existem quatro distâncias: **Perto**, **Longe**, **Muito Longe** e **Fora de Alcance.**

Perto é quando algo pode ser alcançado com um ataque simples, corpo a corpo. É a distância para socos, chutes e golpes de espada.

Longe é quando algo não pode ser alcançado com ataques corpo a corpo. Você pode atacar apenas com disparos ou projéteis (ou se esticando?); a vantagem Alcance (1pt) representa esse tipo de ataque à distância. Sem ela, um personagem atacando algo Longe tem Perda.

Muito Longe é quando algo está muito mais distante. Você pode atacar apenas com a vantagem Alcance (1pt) e mesmo assim tem Perda. Você pode atacar sem Perda se tiver a versão melhor de Alcance (2pt).

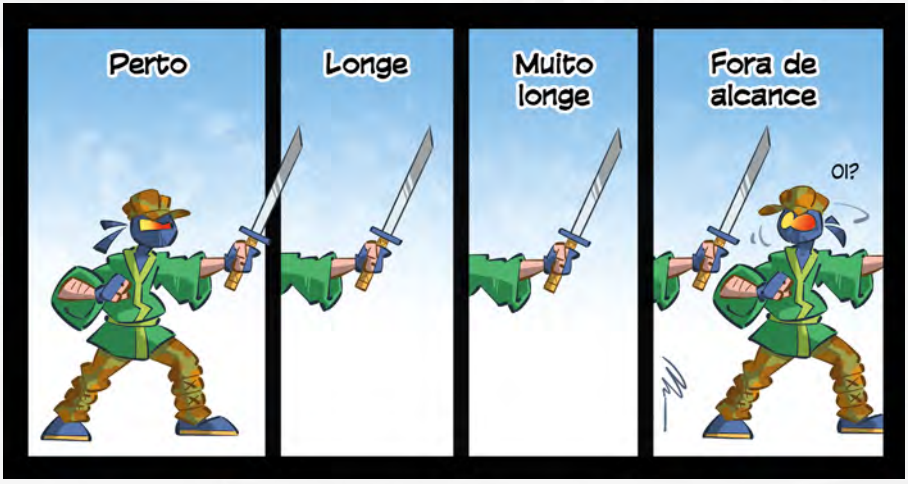
Fora de Alcance é quando algo está ainda à vista, mas longe demais para receber ataques. Apenas algumas magias e poderes (como Telepata) podem alcançá-lo.

Pode-se usar um movimento para mudar uma distância entre Perto/Longe e Longe/Muito Longe. Para Muito Longe/Fora de Alcance, é preciso usar dois movimentos (ou seja, uma rodada completa).

Escalas de Poder

3DeT Victory é sobre poder irresponsável e exagerado. É sobre pessoas mais rápidas, resistentes e imprudentes que gente comum. É sobre heróis que explodem monstros gigantes — e quinze quarteirões da cidade — sem pensar no assunto por um instante sequer.

Assim, embora todos os personagens sejam fortes a seu modo, suas aventuras pertencem a certos patamares. O torneio de artes marciais em Operação ARSENAL vai lidar com forças diferentes de uma guerra urbana apocalíptica entre mechas e dinossauros radioativos, ou uma batalha multiversal contra deuses-monstros cósmicos. Em casos assim, as diferenças de poder são grandes demais para medir apenas com pontos de personagem. Para isso existem as escalas.



Uma escala é dez vezes mais forte que a anterior. Esta não é uma matemática exata (você *não* multiplica ou divide nada por dez), mas serve para comparar a imensa diferença entre escalas. Se você pensou naqueles Cavaleiros do Horóscopo que medem sua força em níveis bronze, prata e ouro, já entendeu a ideia!

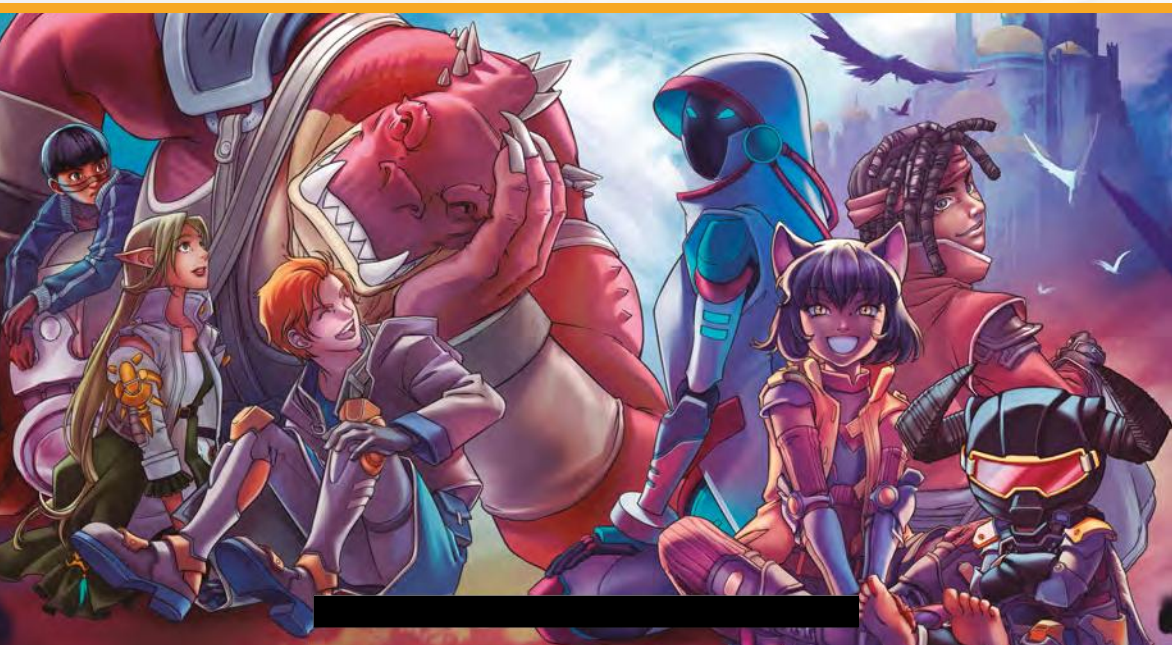
Ningen é a escala padrão para personagens jogadores. Significa "humano" (pronuncia-se "NINguem"). É o Arcanauta caçando tesouros nas Arcas, o atleta que sonha ser campeão mundial, o policial do espaço em armadura tecnológica, o membro colorido de esquadrão sentai, o artista marcial em busca do mais forte. Quase tudo no mundo de *Era das Arcas* pertence a esta escala — embora, com certeza, existam aliados e inimigos muito mais fortes.

Sugoi é para seres com capacidades extraordinárias, muito acima de humanos e até heróis comuns. Significa "incrível". Um veículo militar pesado, um general das forças invasoras alienígenas, o monstro final na última câmara da Arca, o atual campeão mundial em algum grande torneio. Para personagens jogadores Ningen, o chefão final da campanha muitas vezes será escala Sugoi.

Kiodai é a escala para seres imensos, como monstros kaiju e robôs ou heróis titânicos que os combatem. Significa "gigante" — mas também pode representar seres de tamanho humano com poder descomunal, como alguma elite de guerreiros espaciais.

Kami, por fim, representa seres quase onipotentes, que poderiam destruir a Terra sem esforço. Significa "deus".

Estas são apenas as escalas mais utilizadas. Escalas podem aumentar ainda mais (ou diminuir) conforme o tema da campanha, até chegando a guerreiros XYZ que destroem universos ou robôs que batem em seus inimigos com galáxias!



Efeitos das Escalas

Quando personagens de escalas diferentes se enfrentam, o lado em vantagem ganha certos benefícios em todos os seus testes:

Ganho. Ser de uma escala superior é uma condição muito favorável, talvez a maior delas! O personagem favorecido tem um Ganho para cada escala de diferença. Note que você ainda é limitado a três dados por rolagem, mas será uma vantagem muito mais difícil de anular causando Perdas.

Crítico. Cada escala de diferença concede um crítico automático no teste, ou seja, você pode somar seu atributo mais uma vez ao resultado final, *antes* de rolar os dados. Um kaiju Kiodai atacando um humano Ningen já começa com o Poder somado três vezes, e pode aumentar ainda mais rolando críticos!

Defesa perfeita. A defesa de um personagem de escala superior é sempre perfeita. Ele não sofre aquele 1 ponto de dano automático de qualquer ataque.

Derrotar um oponente uma escala acima é difícil, mas possível. Pode ser feito através de sorte, estratégia e esforço extremos, usando vantagens com inteligência para ter Ganhos e explorando fraquezas do inimigo para causar Perdas. Será a batalha decisiva no episódio final de um tokusatsu ou shounen de luta! Vencer um oponente duas ou mais escalas acima, no entanto, beira o impossível. Não tente. Consiga mais poder. Ou um robô gigante.

Em quase todos os casos, o personagem de escala superior está em vantagem. Quando um kaiju ataca a cidade, as pessoas comuns fogem! Por outro lado, escalas são um elemento dinâmico — podem funcionar de forma oposta em contextos e situações diferentes. Um herói Ningen tentando se esconder do mesmo kaiju Kiodai, por exemplo, ganha os benefícios de escala em testes para passar despercebido. Isso também depende daquilo que a escala representa: esconder-se de um monstro gigantesco é fácil, mas o mesmo não vale para um arquimago supremo ou guerreiro espacial Kiodai igualmente poderoso, de tamanho humano. Como sempre, cabe ao mestre julgar.

PING 20ms
PERÍCIA >PESCA<
SUBIU DE NÍVEL!
70

Capítulo 3

Recompensas

Todos precisam de motivação para explorar uma Arca, lutar na Ilha do Martelo, ou fazer aquela prova de Cálculo Metamágico IV na UniPotência. Quanto maiores a dificuldade e risco daquilo que você quer realizar, maiores também as *recompensas* que obterá!

Sim, este é o melhor capítulo do Manual, porque contém tudo que você pode ganhar vivendo aventuras de *3DeT Victory*. Desde simples experiência e conhecimento, até artefatos poderosos e técnicas lendárias.

XP • Pontos de Experiência

Qualquer herói decente de anime fica mais forte e/ou ganha mais poderes em sua jornada. Esse avanço acontece com Pontos de Experiência, o famoso **XP.**

XP não representa apenas experiência, mas qualquer avanço duradouro, qualquer coisa que o personagem adquire e permanece com ele. Isso inclui treinamento, conhecimento e posse de itens importantes, como artefatos mágicos ou tecnológicos.

O personagem recebe XP sempre que cumprir objetivos na aventura ou campanha.

Um Objetivo Menor vale 1XP. Cumprir um objetivo menor pode ser algo como vencer um combate ou disputa, encontrar uma pista importante, descobrir ou arruinar um plano do vilão. Uma aventura pode ter vários objetivos menores; entre três e cinco é um bom número, mas podem ser mais ou menos. Nem todos precisam ser alcançados.

Um Objetivo Maior vale 5XP. Quase sempre, um objetivo maior é a missão principal da aventura — resgatar o refém, derrotar o chefão, salvar o mundo. Cada aventura tem apenas um objetivo maior; alcançar ou não essa meta define o sucesso do grupo.

Ao fim de cada aventura, o mestre também pode premiar com **XP bônus** por diversos motivos: venceu combates de formas criativas, cumpriu seus códigos de honra, se arriscou ou sacrificou para proteger um

Quanto XP ele vale?

Em muitos RPGs, assim como em videogames, é comum ganhar XP vencendo lutas. *3DeT Victory* usa outro tipo de medição: você evolui cumprindo objetivos e superando desafios, ou com a evolução natural de sua história na campanha. Mas é possível também ganhar XP por combates.

Vencer um **combate equilibrado**, em que ambos os lados tenham pontuação semelhante, é considerado um **objetivo menor** e rende **1XP**.

Vencer oponentes muito mais fracos, com pontuação somada igual à **metade ou menos** da pontuação somada do grupo, **não rende XP**. O mesmo vale para combates contra oponentes de **escalas de poder inferiores**. Procure oponentes fortes!

Vencer um **combate importante**, por outro lado, é um **objetivo maior**. Isso inclui chefões de fase, monstros e outros conflitos que sejam o objetivo principal da aventura. Rende **5XP**.

Em qualquer dos casos, vencer **oponentes muito mais fortes** que o grupo rende **XP bônus**. Cada **10 pontos de diferença** entre as pontuações somadas dos inimigos e do grupo dá **1XP bônus**. Vencer oponentes de escala de poder superior também rende XP bônus: **1XP por escala de diferença**.

Lembre-se também que o limite de **5XP** bônus se mantém!

companheiro, trouxe refri... cada personagem pode receber um máximo de 5XP bônus em cada aventura.

10XP valem 1 ponto de personagem. Você pode usar esses pontos para aumentar atributos, comprar vantagens ou eliminar desvantagens. Diferente de seus pontos iniciais, você pode usar XP para elevar atributos acima de 5, mas a um custo maior: **20XP para cada ponto de atributo acima de 5.** Você também pode gastar XP para comprar um **artefato** ou aprender uma **técnica**, como verá adiante.

Não importando a forma como são gastos, cada 10XP aumentam a pontuação total do personagem em 1.

Marcos de Campanha

Além de ganhar XP gradualmente em aventuras, **marcos de campanha** são outra forma de recebê-los como recompensa.

Marcos são eventos importantes, passos maiores na direção dos grandes objetivos do grupo, trazendo reviravoltas na história e até mudando o mundo!

O mestre decide quando um marco acontece. **Um marco a cada três ou quatro aventuras** é uma boa média, mas podem ser mais, ou menos.

Mais que uma desculpa para ganhar mais XP, marcos são um meio de organizar o avanço da campanha e dar aos jogadores um senso de evolução

na história. Como os atos de um roteiro, cada marco traz um elemento novo. Muda os objetivos do grupo, seus recursos, até suas Fichas de Personagem!

Digamos que a campanha é sobre Arcanautas explorando uma Arca recém-descoberta. As primeiras aventuras podem ser incursões iniciais, abrindo os primeiros mapas, fazendo contato com NPCs importantes, alcançando níveis avançados. Até que o grupo encontra uma passagem instável, que desaparece quando atravessada. Agora os personagens não podem mais sair!

Esse seria um bom primeiro marco de campanha: a situação muda. O objetivo maior, antes apenas explorar a Arca, passa a ser encontrar uma saída. As próximas aventuras são sobre procurar pistas e reverter essa condição. Assim, seguem explorando a Arca, cada vez mais fundo.

Após mais algumas aventuras, eles encontram uma câmara misteriosa, contendo um pequeno glifo preso dentro de um cristal. Um NPC surge e, após vencido (ou convencido), explica que aquilo foi forjado por outro habitante da Arca, para se libertar e alcançar o mundo exterior. Os Arcanautas descobrem ser o próprio contratante que os mandou explorar a Arca!

Quebrando o cristal e usando o glifo para escapar, mais um marco é atingido. Agora devem investigar seu empregador e confrontá-lo, levando a mais aventuras. Descobrem que ele pertence a um clã de monstros que vive na Arca, sabotando incursões para capturar os Arcanautas; cada vítima mantida ali, por alguma magia de troca misteriosa, permite a um aliado monstruoso escapar.

Finalmente o enfrentam, banindo-o de volta para a Arca. Mas não conseguem vencê-lo em definitivo: ainda está vivo, enfurecido pela derrota, e buscará um meio de retornar e se vingar. E ainda há os monstros fugitivos; onde estão, e qual seu objetivo? Um novo marco foi atingido, e a campanha continua...

Iniciantes, Heróis e Veteranos

Para um personagem, avançar um marco representa uma nova etapa, um grande salto. São aqueles momentos em que o herói do anime retorna de um longo exílio com novos poderes, passa por um treinamento duro com um mestre recluso para aprender uma técnica lendária, ou supera antigos problemas após ter uma revelação ou fazer um sacrifício. Ou ainda, ressurge totalmente transformado!

Um marco é uma evolução maior que aquela obtida com vitórias, conquistas e combates isolados. Por isso, a premiação em XP por marco é mais alta que objetivos menores ou maiores. E será cada vez mais alta, conforme o personagem fica mais poderoso.

Iniciante é um personagem recém-criado, com **10 pontos.** Em cada marco atingido, recebe **10XP** — ou seja, 1 ponto de personagem.

Herói é um personagem que completa **20 pontos.** Ele tem boa experiência em sua área e começa a ser reconhecido ao redor do mundo. Cada novo marco atingido rende **20XP.**

Veterano, por fim, é um personagem que completa **35 pontos.** Um campeão consagrado, destinado a vencer torneios mundiais ou pro-

Objetivos e Marcos

3DeT Victory tem duas inspirações maiores: animes e videogames. Em ambos, os personagens evoluem e ficam mais fortes com o avanço da história, ganhando novos poderes, técnicas e equipamentos. Mas em cada mídia essa evolução segue princípios diferentes.

Então, qual modelo seria adotado aqui? A constância e previsibilidade de um videogame, ou a dinâmica e explosão de um anime? Desse dilema, dois métodos de ganhar XP surgiram.

Evolução por objetivos imita os games. É mais lenta e controlada. Cumprir missões, atingir objetivos, vencer combates para ganhar XP. E então usá-los para melhorias graduais, modestas.

Evolução por marcos, no entanto, é como um anime. Guiada pela história, com saltos de poder explosivos, habilidades fabulosas despertando de súbito. Pode-se jogar várias sessões ganhando pouco ou nenhum XP, para então atingir um marco e conseguir uma evolução dramática, mudando mais sua Ficha.

3DeT Victory usa ambas ao mesmo tempo. Você ganha XP aos poucos, com objetivos e missões; e também com saltos súbitos, quando um marco de campanha é atingido. Contudo, um mestre pode escolher usar apenas um dos métodos, para mais fidelidade a games ou animes, ou para uma campanha mais longa.

teger o planeta (ou até o universo!). Cada novo marco rende **30XP**, o valor máximo por um marco de campanha.

Além deste XP extra, sempre que alcança um marco, o personagem pode passar por uma **evolução dramática**. Pode ganhar habilidades novas, e perder algumas antigas. Talvez o treino rigoroso para ganhar o novo Ataque Especial tenha eliminado sua Aceleração; ou você sacrificou sua espada mágica para anular uma Maldição.

Essa transformação permite ao jogador mudar sua Ficha de Personagem antes da próxima sessão. As mudanças podem ser sutis, moderadas ou extremas. Você pode apenas trocar uma perícia que não usa muito por outra mais útil, superar desvantagens abrindo mão de vantagens no mesmo valor, ou se desfazer de um ou mais artefatos para, junto com o XP adquirido, comprar um mais poderoso. Ou refazer a ficha por completo, mudando tudo, até o nome! A escolha é sua.

Às Compras!

Aventureiros não precisam, nem deveriam, se preocupar em comprar ou vender itens cotidianos. *3DeT Victory* é sobre drama e aventura e combates chuta-balde, não sobre calcular o troco do pão!

Além disso, *Era das Arcas* é um cenário moderno, onde a compra e venda de itens cotidianos não é subordinada meramente a trocas monetárias. Você pode comprar coisas com dinheiro de fato, obter através de contatos, fazer

empréstimos, comprar no cartão de crédito e mil outras maneiras. Por isso, em vez de calcular valores, você pode conseguir itens com testes de compra.

Testes de compra são todo o esforço do personagem para conseguir um item. Quando faz o teste, essa ação pode ser uma simples visita à loja, a cobrança de um antigo favor, uma negociação arriscada com fornecedores do submundo, um presente de pais ricaços, ou uma exploração de masmorra que acontece fora do jogo. Você e/ou o mestre inventam o que realmente aconteceu.

Você faz testes de compra com Influência ou Manha, mas algumas situações podem permitir perícias diferentes: em vez de comprar poções de cura, você poderia coletar ervas curativas na floresta com um teste de Sobrevivência, ou produzi-las você mesmo em seu laboratório alquímico com Mística. O resultado é o mesmo: conseguir itens de cura.

O mestre decide se uma perícia serve ou não para conseguir o item. Com boa justificativa você pode até usar perícias muito improváveis, como Luta para ganhar um item em um torneio! Mas, em casos assim, o teste tem Perda.

Você pode escolher qualquer atributo para o teste. Poder é seu carisma para negociação; Habilidade, suas pesquisas e investigações em busca do item; e Resistência, sua paciência e determinação em obter o que procura. Use o atributo mais alto, ou aquele com mais bônus, ou o que tiver vontade!

Dificuldade. O mestre decide a meta do teste. Ingredientes para uma refeição simples nem exigem teste; basta dizer que foi à loja de conveniência do bairro. Mas para uma refeição especial com ingredientes de primeira (que talvez dê um bônus na próxima cena), vai precisar de um teste Médio (9), Difícil (12) ou Muito Difícil (15).

Fazer vários testes de compra em sequência os torna mais difíceis — afinal, seus recursos não são infinitos! Todo teste de compra depois do primeiro na mesma sessão sofre Perda. Eventos na aventura, como receber uma recompensa ou achar um tesouro, podem eliminar essa Perda ou mesmo conceder um Ganho.

Certas vantagens e desvantagens também afetam testes de compra.

Tempo de compra. Nem sempre um teste de compra é possível. Poderia acontecer no intervalo de duas cenas, representando algum tempo livre entre as lutas ou missões, mas não há como passar no mercadinho enquanto um kaiju ataca a cidade. (Isto é, exceto aquele cara que vence com um único soco!)

O mestre decide o tempo necessário para comprar alguma coisa. De modo geral, quanto mais alta a meta, maior a demora. Se o resultado do teste dobrar a meta, o tempo cai à metade.

Itens especiais, como um Artefato ou Inventário, também podem ser obtidos com testes de compra. A meta é igual ao custo em XP. O item dura apenas uma cena; depois disso é perdido, quebra, fica sem combustível, ou é inutilizado por qualquer outra razão. Para ter Artefatos ou Inventário de forma permanente, você deve comprá-los como vantagens.

Consumíveis e Inventário

Itens consumíveis são qualquer coisa que você usa uma única vez, gasta e então acabou. Seja uma poção, varinha ou pergaminho mágico, um antídoto contra veneno, uma arma com munição limitada, uma carga de material radioativo, um frango assado que achou depois de quebrar um barril, ou uma fadinha que surge e conjura um efeito antes de sumir.

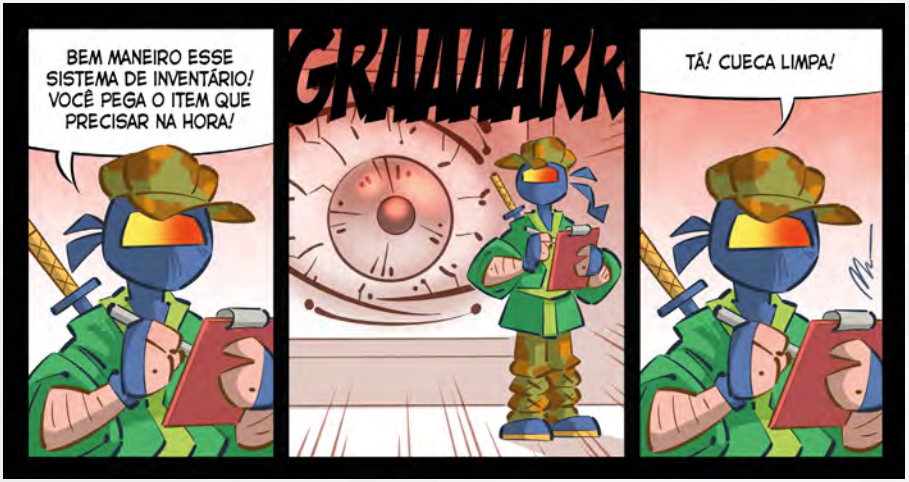
A vantagem Inventário permite usar certa quantidade de itens, de acordo com sua raridade. Você não precisa decidir, antes da aventura, quais itens está carregando: pode escolher no momento do uso, e então riscar do total disponível. Para todos os efeitos, é como se tivesse comprado o item na última oportunidade que teve. Usar um item consumível em combate gasta uma ação.

O Inventário sempre inicia a sessão cheio. Você sempre pode recarregá-lo quando isso faz sentido na história; quando tem tempo para passar no shopping, ou procura ervas curativas na floresta, ou visita um amigo para cobrar aquele favorzão.

Em alguns casos o mestre pode pedir um teste de compra para recarregar o Inventário. A meta pode variar, desde 6 (um teste Fácil) em uma grande cidade cheia de lojas, até 12 (Difícil) em uma comunidade recém-destruída por um kaiju. Outras condições podem afetar os itens disponíveis, ou mudar sua raridade: em uma cidade habitada apenas por mortos-vivos, será muito mais difícil conseguir uma poção de cura!

Lembre-se, você também pode adquirir um Inventário temporário, ou aumentar seu nível, com um teste de compra. A meta é igual ao custo em XP para fazê-lo. Neste caso o Inventário, ou seu aumento, dura até o fim da cena.

Por fim, também pode-se ganhar consumíveis avulsos, como recompensas. O tesouro do dragão pode conter uma poção de cura, ou o mago que você acabou de salvar pode presenteá-lo com um pergaminho mágico. Itens obtidos assim não contam no limite de seu Inventário.



Itens consumíveis

Os seguintes itens podem estar disponíveis em várias formas. Um item de cura pode ser um elixir mágico, kit de primeiros-socorros, sais curativos, ervas raras, ou um beijo do(a) crush! Uma magia pode provir de um pergaminho, amuleto, poção, ou ser tirada de um chapéu pontudo enquanto você diz "abracadabra!"

O mestre pode criar outros itens para sua campanha, baseado nestas descrições.

Itens comuns são simples, fáceis de adquirir em grandes quantidades.

- *Cura menor.* Recupera 5PV.
- *Magia menor.* Concede o benefício da vantagem Magia, uma única vez, sem gastar PM. O custo máximo do efeito usado é 1PM.

Itens incomuns são mais caros, com efeitos melhores.

- *Ataque simples*. Concede o benefício de um Ataque Especial de 1 ponto uma única vez, sem gastar PM.
- *Cura maior.* Recupera 10PV.
- *Energia menor.* Recupera 5PM.
- *Magia média.* Como *magia menor*, com efeito de até 3PM.
- *Remédio menor.* Permite um novo teste de Resistência para curar efeitos negativos, como a vantagem Cura.

Itens raros são muito custosos e dificilmente obtidos em grandes quantidades.

- *Adrenalina menor.* Recupera 1PA.
- *Ataque maior*. Concede o benefício de um Ataque Especial de 2 pontos uma única vez, sem gastar PM.
- *Cura total.* Recupera todos os PV.
- *Energia maior.* Recupera 10PM.
- *Magia maior.* Como *magia menor*, com efeito de até 6PM.
- *Remédio maior.* Permite um novo teste de Resistência para curar efeitos negativos, como a vantagem Cura, com Ganho.

Itens lendários, por fim, são muito poderosos. Mesmo heróis experientes os conseguem apenas uma vez em toda a aventura.

- *Adrenalina maior.* Recupera todos os PA.
- *Ataque supremo*. Concede o benefício de um Ataque Especial de 3 pontos uma única vez, sem gastar PM.
- *Recuperação.* Recupera todos os PV e PM.
- *Magia suprema.* Como *magia menor*, com efeito de até 10PM.
- *Remédio perfeito.* Cura automaticamente todos os efeitos negativos sobre o personagem.

Refeições

Refeições são um tipo especial de consumíveis. Você pode adquiri-las prontas, ou prepará-las com ingredientes obtidos com testes de compra ou encontrados durante as aventuras.

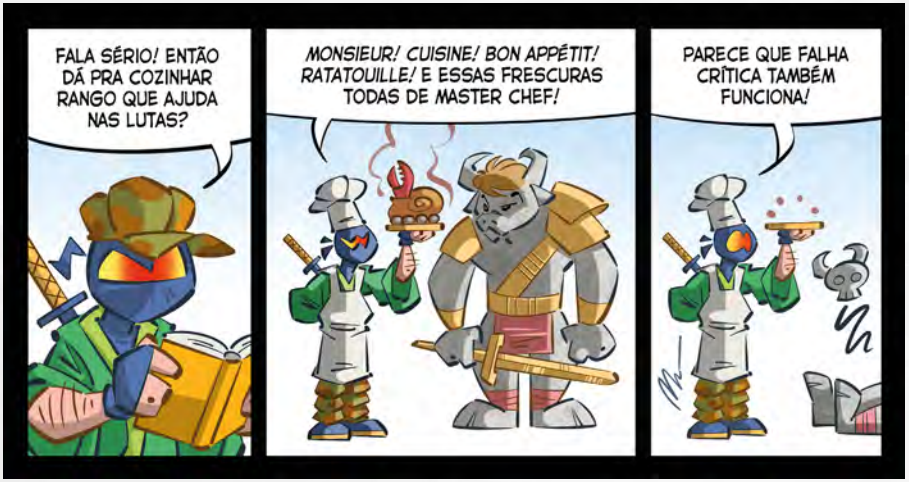
Você pode consumir uma refeição sempre que a ocasião permitir. Normalmente é possível fazer uma nova refeição sempre que a cena muda, quando o intervalo entre as cenas é longo (um dia ou mais). Os efeitos de uma refeição duram um dia inteiro, ou até o fim da cena, o que vier primeiro. Você só recebe benefícios de uma refeição por vez.

Nem tudo que você come concede bônus de jogo! Um lanche simples, sem nenhum benefício mecânico, é um item corriqueiro — não precisa de teste. Mas refeições especiais, mais custosas, também trazem benefícios maiores.

Cozinhar uma refeição requer um teste de perícia, geralmente Arte (que inclui as artes culinárias) ou Sobrevivência. A meta depende do nível da refeição (veja adiante); para um grupo muito grande, com mais de três pessoas, aumente em 3. Falhar significa que a refeição ficou mais ou menos, não dá nenhum bônus; uma falha crítica acaba em dor de barriga e Perda em um teste ao longo do dia, escolhido pelo mestre!

Em vez de cozinhar, você também pode comprar refeições com testes de compra. A meta é a mesma para prepará-la, mas com todas as limitações descritas anteriormente. Comprar mais de três refeições também aumenta a meta em 3, como acima.

Outras refeições podem exigir condições especiais. Um prato sofisticado pode precisar de testes de compra para adquirir os ingredientes e *também* um teste de Arte ou Sobrevivência para prepará-la, como em uma meta estendida. Vencer desafios pode conceder refeições especiais limitadas, como quando você derrota um monstro exótico e então o assa na


FALA SÉRIO! ENTÃO DÁ PRA COZINHAR RANGO QUE AJUDA NAS LUTAS?
MONSIEUR! CUISINE! BON APPÉTIT! RATATOUILLE! E ESSAS FRESCURAS TODAS DE MASTER CHEF!
PARECE QUE FALHA CRÍTICA TAMBÉM FUNCIONA!

fogueira! Refeições especiais também podem ser recebidas como prêmio por cumprir missões.

Refeições podem ser **básicas**, **gourmet** ou **de chef**.

Refeições básicas são as mais simples e corriqueiras: arroz com feijão, ovo frito, bife na chapa, combo de fast food, lámen de rua... comida do dia-a-dia. Concede Ganho em um único teste à sua escolha, até o fim do dia.

Cozinhar ou comprar uma refeição básica é tarefa Fácil (6).

Refeições gourmet são mais requintadas, exigindo temperos e ingredientes finos, e trazendo benefícios melhores (veja adiante). Prepará-las ou comprá-las pode pedir testes Fáceis (6), Médios (9) ou Difíceis (12).

Refeições de chef, enfim, separam os profissionais dos amadores. São pratos internacionalmente famosos, que levam a assinatura de grandes chefs; poder experimentá-las é um privilégio! Seus benefícios também são maiores, podem fazer grande diferença em uma aventura.

Comprar uma refeição de chef pronta requer um teste Muito Difícil (15). Apenas os restaurantes mais caros, ou os mestres mais reclusos, as oferecem! Diferente das anteriores, aprender a preparar uma destas receitas é como adquirir uma técnica (veja adiante), que custa 10XP. Cada refeição de chef tem uma meta para ser preparada, nunca menor que 9.

Refeições Gourmet

- **Arcaburger (9).** Popular nas cafeterias do Parque do Glifo, é preparado com ingredientes encontrados na própria Arca de Vallindra, incluindo carne de alguns monstros. Arcanautas são contratados com frequência para buscar novos itens para as receitas. **Benefício:** 1PA bônus.
- **Bandejão da UP (6).** Prato que varia em teor e qualidade conforme o dia. Estudantes da UniPotência podem adquiri-lo sem teste de compra. **Benefício:** role 1D. *1*: desceu mal! Você tem Perda em um teste à escolha do mestre até o fim do dia. *2-4:* +1 em testes de um atributo (2 - Poder, 3 - Habilidade, 4 - Resistência). *5:* +5PM ou PV (escolha um). *6:* 1PA bônus.
- **Café Vallindroso.** Muito popular após as refeições, para ajudar na digestão e recuperar as energias. Acumula com outros pratos. **Benefício:** 2PM bônus. Sem meta (sucesso automático após outra refeição).
- **Carreteiro de Charque de Trobo (9).** Trobos são animais híbridos de bovinos e aves, que vieram para a Terra na Terceira Convergência. Comuns nas áreas rurais, sua carne dá energia e vigor para um dia de trabalho no campo. **Benefício:** 5PV bônus.
- **Chá Élfico (9).** Feito com ervas raras cultivadas em estufas nas vilas élficas, dizem que facilita o fluxo de energias místicas pelo corpo. **Benefício:** reduz à metade o custo em PM da vantagem Magia, ou uma técnica que tenha Magia entre os requisitos, uma única vez.
- **Bife à Kaiju (9).** Bife grande servido com ovo e salada. Não é realmente feito de kaiju (na maioria das vezes). **Benefício:** um crítico automático em um teste de Poder (incluindo ataques) à sua escolha, até o fim do dia.

- **Energético UNIPAWA (6).** Favorito dos estudantes da UniPotência para longas maratonas de estudos (ou para jogar *Tormenta ALPHA* de madrugada). **Benefício:** Ganho em todos os testes de Resistência para evitar cansaço e sono até o fim da aventura.
- **Estrogonofe de Wyvern (9).** Servido com arroz e batata palha, é um prato robusto, que dá energia para atividades extenuantes. **Benefício:** um crítico automático em um teste de Resistência (incluindo defesa) à sua escolha, até o fim do dia.
- **Gorad Quente (9).** Receita trazida de um mundo além das Arcas, é um preparado de frutas com açúcar e leite quente, que ativa o cérebro e deixa mais disposto pelo resto do dia. **Benefício:** 5PM bônus.
- **Goradshake (9).** Milkshake batido com frutas adocicadas. Uma bebida doce e refrescante para um dia quente. **Benefício:** Ganho em testes de Resistência para evitar ou eliminar efeitos nocivos de vantagens e técnicas.
- **Pastel de Grifo (6).** Tem esse nome por seu formato de asa, não contém grifo (geralmente). Preferido por quem quer um lanche rápido na rua, mas também fácil de preparar em casa. **Benefício:** Ganho em uma jogada de iniciativa.
- **Omelete de Montanhuga (9).** Montanhugas são quelônios titânicos, tão grandes que às vezes são confundidos com montanhas. Seus ovos podem ser confundidos com grandes rochas — uma única unidade alimenta toda a clientela de um restaurante por um dia inteiro! **Benefício:** todas as suas defesas bem-sucedidas são consideradas perfeitas.
- **Ração de Arcanauta (9).** Própria para ser conservada e levada em viagens, você pode adquirir ou preparar até seis unidades com um único teste e consumi-las nos dias seguintes. **Benefício:** quando descansa em local inadequado, você recupera +1D PM e PV.
- **Salada Defensora (12).** Prato reforçado de verduras, legumes e frutas frescas para manter o corpo forte e vigoroso. Alimentação saudável recomendada pelos Defensores! **Benefício:** 10PV extras.
- **Sanduíche da Ágata (6).** Sanduíche de atum reforçado com verduras, tornou-se popular como o prato preferido na cafeteria da Arca de Vallindra por certa menestreamer moreau. **Benefício:** +1 em testes de um atributo à sua escolha.
- **Shake do Martelo (6).** Shake especial para treinamentos de lutadores que buscam participar do torneio da Ilha do Martelo, ou apenas socar alguém. **Benefício:** você tem P+1 apenas em testes de ataque.
- **Sundae da Vitória (12).** Sobremesa que celebra o dia em que Vitória derrotou K'Athanoa. Leva sorvete de creme, nata, caldas de sabores variados e castanhas. Alguns locais servem com uma colher plástica no formato da espada Brenda. **Benefício:** 10PM extras.
- **Suspiro de Dragão (9).** Doce popular em cafeterias na entrada de Arcas, são merengues flambados com baforada de dragão (que costuma ser pequeno). **Benefício:** você causa Perda em um teste de defesa contra você, uma única vez até o fim do dia.

Refeições de Chef

- **Bulgogi de Vallindra (12).** Prato de origem coreana, com tiras de carne marinadas em temperos e grelhadas. Na versão local, é utilizada uma pimenta rara extraída da Arca de Vallindra, deixando-o mais forte e enfurecido. **Benefício:** você tem um crítico automático em testes de ataque, mas ataques *contra* você também têm!
- **Ceviche de Atlântida (9).** Peixe cru marinado no limão e temperado com algas cultivadas por seres anfíbios no fundo do oceano. **Benefício:** Ganho e um crítico automático em testes para evitar efeitos nocivos de vantagens e técnicas.
- ***Dracatouille* (9).** Prato de legumes exóticos cozidos, tem esse nome porque sua disposição quando servido lembra escamas de dragão. **Benefício:** +1 nos três atributos, afetando também seus recursos.
- **Gelato Zero (12).** Sorvete artesanal preparado em temperatura perto do zero absoluto. Deixa bem disposto, mas dizem que congela o cérebro. **Benefício:** em cada teste, você pode trocar um dos dados que caia 1 por um 6 (acerto crítico). Contudo, no teste seguinte, o resultado mais alto será trocado por 1.
- ***Paella* K'Athanoa (9).** Arroz temperado e preparado com frutos do mar pescados na Baía K'Athanoa. Prato fino e saboroso. **Benefício:** 10PM e PV bônus.
- ***Petit Dragon* (9).** Tortinha quente em formato de dragão aninhado, geralmente servida com sorvete. A cor do dragão é diferente para cada sabor: dragão negro (chocolate), verde (pistache), vermelho (morango) e outros. **Benefício:** +2 em um atributo à sua escolha, afetando também o recurso correspondente.
- **Risoto Feérico (12).** Risoto vegano temperado com ervas élficas que liberam o fluxo de energias arcanas pelo corpo. **Benefício:** reduz à metade o custo em PM da vantagem Magia e qualquer técnica que tenha Magia entre os requisitos.
- **Sashimi de Kraken (12).** Carne de kraken, molusco gigante que voltou a ser comum nos oceanos após a Terceira Convergência, servida crua e maçaricada em lâminas cuidadosamente cortadas. **Benefício:** você consegue críticos com 5 ou 6 em testes de ataque.

Artefatos

Artefatos são itens especiais comprados com XP, ou conquistados em eventos *muito* especiais.

Diferente de itens consumíveis, artefatos não gastam. Uma vez adquiridos, viram parte do personagem, afetando suas capacidades. Por isso, artefatos contam na pontuação total do personagem.

Artefatos podem ser obtidos com testes de compra, mas apenas temporariamente. Funcionam durante uma cena e então são perdidos, devolvidos ao dono, quebrados, desintegrados, ficam sem bateria...

Existem três tipos de artefatos: **armas**, **armaduras** e **acessórios.**

Armas são tudo que serve para melhorar seu ataque e dano, embora também possam causar outros efeitos. Muitas vezes serão armas literais, como espadas mágicas e pistolas desintegradoras — mas lembre-se que, em *3DeT Victory*, qualquer coisa pode ser usada para lutar! Sua arma pode ser uma frigideira imensa, um casaco de onde emergem canhões, uma criatura simbionte que produz lâminas, um fantasma samurai conjurado, uma nova técnica secreta de artes marciais.

Armaduras são tudo que protege contra dano. Apesar do nome, nem sempre será um traje metálico — todo tipo de proteção é considerado armadura, como um escudo, uma espada que bloqueia, um projetor de campo de força, um aparato de intangibilidade que faz os ataques atravessarem, um monstro dimensional que surge no caminho.

Acessórios são tudo que não seja uma arma ou armadura. Podem ser ferramentas ou instrumentos que melhoram perícias (exceto Luta), de qualidade excepcional ou com implementos mágicos/tecnológicos. Podem ser cajados de cura, ferramentas de mecânico, manuais de conhecimentos raros, grimórios mágicos, visores que enxergam o futuro, kits de disfarces. Acessórios também podem oferecer poderes variados, como respirar embaixo d'água, transformação em outra criatura, conjuração de aliados, resistência ou imunidade contra efeitos nocivos, e muitos outros. Muitos acessórios também servem para ataque ou defesa, e por isso acumulam com armas e armaduras.

Um personagem pode usar no máximo uma arma, uma armadura e dois acessórios. Artefatos com qualidades iguais não se acumulam.

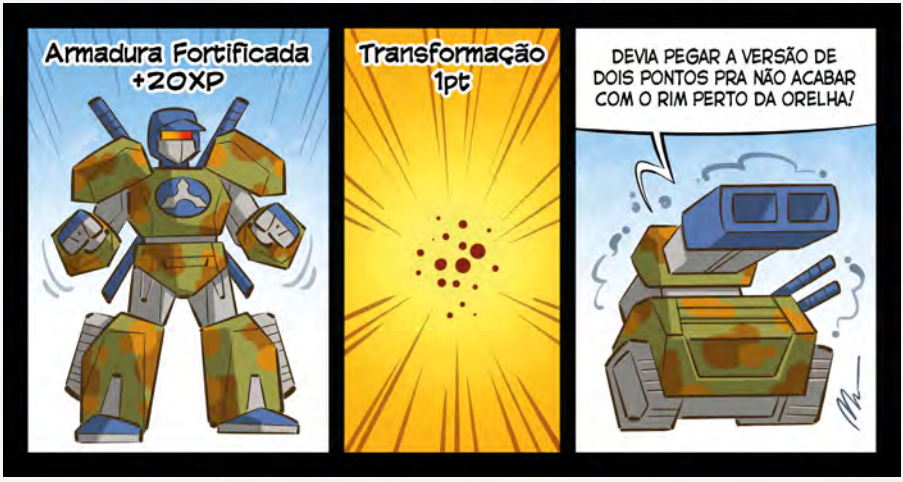
Qualidades de Artefatos

Um mesmo artefato pode possuir uma variedade de poderes que afetam seu custo. Alguns são próprios para certos tipos, como armas ou armaduras — o tipo certo de artefato está em sua descrição. Note também que alguns são *desvantagens*, diminuindo o custo final em XP.

O custo mínimo de um artefato é sempre 10XP, independente de quantas desvantagens ele tenha.

- **Abençoado (+10XP).** A armadura ou acessório protege contra efeitos maléficos causados por vantagens e poderes, como Desgaste, Paralisia ou outros. Você recebe Ganho em testes de defesa para evitá-los e de Resistência para se livrar dos efeitos.
- **Acurado (+20XP).** A arma ou acessório tem precisão impecável. Você consegue acerto crítico em testes de ataque com 5 ou 6. Um item não pode ser acurado e maciço ao mesmo tempo.
- **Amaldiçoado (–10 ou –20XP).** O portador do artefato sofre os efeitos de uma Maldição suave (–10XP) ou grave (–20XP), ou outra desvantagem de mesmo valor. Um artefato amaldiçoado não pode ser vendido, perdido ou abandonado voluntariamente: ele sempre volta para o portador. Caso seja roubado, a maldição passa para o ladrão. Livrar-se da maldição pode exigir uma missão especial; depois de cumprida, o personagem pode gastar XP para "recomprar" a desvantagem.

- **Aprimorado.** O acessório aumenta um atributo em certa situação, como uma tiara encantada que eleva seu Poder em testes sociais, ou um capacete cerebral que amplia a Habilidade em testes mentais. O custo depende do bônus: +1 (10XP), +2 (20XP) +3 (30XP), +4 (40XP), +5 (50XP). Esta qualidade não afeta testes de ataque ou defesa.
- **Auspicioso.** O artefato concede uma ou mais vantagens ao portador enquanto é utilizado. O custo em XP é igual ao custo para comprar a vantagem evoluindo o personagem. Você ainda deve pagar o custo em PM para ativar a vantagem, se houver.
- **Condutor (+20XP).** Quando usa o artefato, todas as suas vantagens gastam apenas metade dos PM.
- **Encantado.** O artefato tem um bônus mágico permanente de Poder em testes de ataque (arma, acessório), ou aumenta a Resistência na defesa (armadura, acessório). O custo depende do bônus: +1 (10XP), +2 (30XP) +3 (50XP), +4 (70XP), +5 (90XP).
- **Espiritual (+20XP).** A arma também ataca o espírito do alvo, causando dano em PM igual à metade do dano em PV.
- **Flagelo (+10XP).** Escolha um tipo de alvo, como na vantagem Inimigo. Quando usa a arma contra um inimigo do tipo escolhido, você consegue acerto crítico com 5 ou 6.
- **Fortificada (+20XP).** A armadura é mais resistente e sem brechas. Um oponente não consegue acertos críticos contra você, exceto se tiver outra vantagem ou técnica que aumenta a chance de crítico (nesse caso, a chance é normal, não aumentada). Uma armadura não pode ser Fortificada e Leve ao mesmo tempo.
- **Honrado (–10XP).** O artefato, arma ou armadura tem consciência e segue um Código escolhido pelo mestre. Se o personagem viola esse Có-


Armadura Fortificada
+20XP
Transformação
1pt
DEVIA PEGAR A VERSÃO DE DOIS PONTOS PRA NÃO ACABAR COM O RIM PERTO DA ORELHA!

digo, o artefato perde seus poderes até o fim da próxima cena, ou até o personagem se redimir.

- **Inteligente (+10XP).** O artefato, arma ou armadura é inteligente, tem vontade própria e pode até falar com você! Escolha uma perícia para o artefato (você não precisa ter essa perícia); você pode gastar 3PM para ter Ganho ao testá-la.
- **Leve (+20XP).** A armadura é muito leve, permitindo se movimentar com facilidade. Você tem críticos com 5 ou 6 em testes de defesa. Uma armadura não pode ser Leve e Fortificada ao mesmo tempo.
- **Maciço (+20XP).** A arma é mais pesada e potente. Em seu primeiro acerto crítico em um teste de ataque, você soma o Poder uma terceira vez, triplicando a característica. Um item não pode ser maciço e acurado ao mesmo tempo.
- **Obra-Prima (+10XP).** Escolha uma perícia para o acessório. Em testes com essa perícia, você pode gastar 3PM para ter Ganho.
- **Sagrado (+10XP).** Quando o portador do artefato tem coração nobre (segue o Código dos Heróis), ele recebe dharma em um teste de ataque (arma, acessório) ou defesa (armadura, acessório) à sua escolha, uma vez por combate ou cena. Este dharma não causa karma.
- **Venenoso (+20XP).** A arma é embebida em veneno. Ao sofrer dano, o alvo faz um teste de Resistência (6 + dano recebido). Se falhar, sofre o mesmo dano outra vez no próximo turno.
- **Vorpal (+50XP).** Quando consegue um acerto crítico e o alvo sofre qualquer dano, você pode gastar 5PM para forçá-lo a fazer um teste de morte imediatamente. Se foi mais de um crítico, o alvo tem Perda no teste.

Veículos

O mecha de combate do esquadrão sentai. O avião supersônico experimental construído com tecnologia alienígena. O tanque de guerra da tropa de policiais de elite. O carro de corrida cheio de truques escondidos. Ou coisas ainda mais exóticas como tapetes voadores, mochilas a jato, skates flutuantes, sofás possuídos por demônios. Qualquer coisa que um personagem possa pilotar é considerado um **veículo**.

Veículos diferem de outros artefatos, por não serem itens carregados ou vestidos. Cada veículo tem sua própria ficha de personagem, com seus atributos, vantagens e desvantagens. **Quando pilota, um personagem usa a ficha do veículo em vez da sua**.

Note que, em *3DeT Victory*, **nem todo meio de transporte é um veículo!** Algo que apenas melhora a locomoção sem alterar sua ficha e poderes, como um skate motorizado ou cavalo de guerra, não é um veículo, mas sim um Ajudante (montaria).

Um veículo sempre pertence a uma escala de poder acima do piloto. Por exemplo, para um personagem Ningen, um veículo deve ser Sugoi. Alguns, no entanto, podem ser muito mais poderosos! Em contrapartida, nem sempre estão disponíveis, e você deve ser capaz de se virar quando

não tem acesso a eles; não há como chamar o robô gigante dentro de um shopping center! Quanto mais distante for a escala do veículo para a do personagem, mais raras serão as oportunidades de usá-lo.

Na maioria das vezes, um veículo tem Habilidade nula. Significa que ele não se move ou age sem piloto. **O piloto usa sua própria Habilidade e PM para comandar o veículo e usar suas vantagens**. Um veículo com Habilidade 1 ou mais tem pilotagem automática, inteligência artificial ou vida própria, sendo capaz de agir ou mover-se sozinho; nesse caso, o piloto pode escolher usar sua própria Habilidade, ou deixá-lo agir por sua conta.

Quase sempre você pilota um veículo usando Esporte ou Máquinas. Apenas em casos especiais o mestre pode autorizar uma perícia diferente — como um construto mágico controlado por Mística, ou uma fera gigante comandada com Animais. Quando você está no cockpit, essa perícia substitui Luta para combater, e também realizar manobras e ações arriscadas. Um veículo pode lutar e executar manobras sozinho apenas se também tiver perícias na ficha.

Estar em um veículo é considerado Ganho para reduzir o tempo total de uma viagem. Um teste Médio (9) diminui o tempo pela metade, enquanto um teste Difícil (12) possibilita chegar ao destino em um terço do tempo.

Às vezes os personagens têm acesso a veículos sem nenhum custo. Um Patrono pode oferecê-los para cumprir uma missão, por exemplo. Ou ainda, em campanhas de alguma forma baseadas em veículos (como um esquadrão sentai, operadores mecha ou pilotos de corrida), **todo personagem tem um veículo de 10 pontos gratuitamente.**

Para adquirir um veículo durante a campanha, ou aprimorar um que já possua, **um veículo de 10 pontos uma escala acima do piloto é um artefato de 20XP**. Cada 10XP extras aumentam a pontuação do veículo em 5 pontos.

Para cada escala acima, o custo em XP do veículo é dobrado. Assim, um personagem Ningen compra um veículo Sugoi de 10 pontos por 20XP; um Kiodai, por 40XP; e um Kami, por 80XP. O custo para aprimorar a pontuação também aumenta da mesma maneira.

Técnicas

O golpe lendário ensinado pelo mestre recluso em um monastério nas montanhas. O jutsu secreto do infiltrador ninja. A magia destruidora criada pelo arquimago e registrada no seu grimório perdido. Ou o prato especial criado pelo chef do famoso reality show de culinária...

Técnicas são o último tipo de recompensa possível que um personagem pode adquirir com XP. Elas representam um dos tesouros mais valiosos, talvez mais que moedas de ouro ou armas mágicas: **conhecimento**.

Como várias vantagens, usar uma técnica gasta PM. Cada técnica tem seu próprio custo, que pode ser baixo, alto, ou variar conforme o efeito desejado.

Para todos os efeitos, técnicas são consideradas vantagens. Seguem as mesmas regras e limitações, podendo ser afetadas por outras vantagens (como Alcance) ou desvantagens (como Restrição).

Porém, diferente de vantagens, técnicas representam habilidades únicas que seguem regras próprias. Qualquer um pode adquirir Ataques Especiais e criar um poder único expressando sua personalidade. Uma técnica, no entanto, vai além: é um poder icônico, a assinatura de um grande herói ou vilão, o golpe especial único que o torna famoso ou temido.

Para aprender uma técnica não basta apenas gastar XP. Você também precisa recebê-la de um mestre, encontrá-la em um grimório antigo, ou ingerir uma fruta diabólica — enfim, depende de um evento especial ocorrido na história. Além disso, técnicas também podem ter outros pré-requisitos, como um valor mínimo de atributo, uma perícia, vantagem, arquétipo, ou até uma desvantagem (como um Código).

Técnicas são divididas em três níveis: **truques**, **comuns** e **lendárias**.

Truques são técnicas mais simples, mas úteis se usadas com criatividade. São divididos em grandes grupos, cada um capaz de produzir vários efeitos: Dobrar Fogo permite criar pequenas chamas ou aquecer itens; Super-Movimento inclui andar nas paredes, flutuar sobre a água, escapar de amarras; e assim por diante. **Aprender um grupo de truques custa 10XP.**

Técnicas comuns são mais poderosas, equivalentes a vantagens. **Aprender uma técnica comum custa 10XP.**

Técnicas lendárias, por fim, são aquelas que separam simples heroizinhos de verdadeiras lendas da *Era das Arcas.* Dominar uma delas basta para estar entre os melhores do mundo. **Aprender uma técnica lendária custa 20XP.**

Lista de Técnicas

Requisitos. Quando houver, são as perícias, vantagens ou até desvantagens que você precisa ter para aprender a técnica. Se por algum motivo perdê-las (por exemplo, ao reconstruir o personagem depois de uma evolução dramática), você não pode mais usar a técnica até recuperá-las.

Alcance. Pode ser Pessoal (apenas o próprio usuário é afetado), Perto, Longe ou Muito Longe.

Custo. Técnicas gastam PM, embora às vezes o custo seja zero. Para algumas, também pode ser necessário gastar ações ou movimentos — isso estará no texto descritivo.

Duração. Pode ser instantânea (afeta um único teste), duradoura (persiste até o fim da cena), ou certo número de turnos ou rodadas.

Testes. Em geral, testes para utilizar técnicas usam as perícias que estão nos requisitos, ou Mística para as que requerem Magia. O mesmo vale para resisti-las: você resiste a uma técnica de combate com Luta, e a uma magia com Mística. Alguns contextos, no entanto, podem permitir perícias diferentes; em um combate, você vai se defender de um raio mágico com Luta, mesmo que o ataque tenha sido feito com outra perícia. Se a técnica não tem uma perícia nos requisitos e houver um teste, o mestre pode pedir um teste sem perícia, ou escolher alguma mais adequada à situação.

Truques

Ás Indomável

Requisito. Esporte ou Máquinas

Alcance. Pessoal

Custo. 0 a 2PM

Duração. Instantânea

Você é um prodígio da pilotagem. Quando comanda um veículo, pode usar as seguintes manobras:

- *Até o limite!* Você força o veículo até quase explodir. Pode usar PV do veículo em vez de PM para ativar uma vantagem, com custo máximo igual à sua Habilidade.
- *Drifting.* Você usa uma ação e 2PM para colocar-se em posição de vantagem, tem Ganho em um teste na próxima rodada.
- *Nunca me diga as chances!* Você gasta 2PM para anular uma Perda em um teste, fazendo algo que parecia impossível. Só pode fazer isso uma vez por teste.
- *Vai, corredor, vai!* Você gasta 1PM para fazer um movimento extra, como se tivesse Aceleração.

Barreira Mística

Requisitos. Magia, Mística

Alcance. Pessoal

Custo. 1 a 2PM por uso

Duração. Um turno

Você usa seus poderes mágicos para se defender. Com um 1PM, você conjura uma Barreira Mística como reação contra um ataque. Seu teste de defesa é normal, mas você pode escolher usar a perícia Mística em vez de Luta.

Você também pode gastar 1PM extra para adicionar um destes efeitos:

- *Debilitante.* Se sua defesa superar o ataque, você reduz um atributo do atacante (à sua escolha) em –1, até o fim da cena. Isso não afeta os seus recursos.
- *Drenante.* Se sua defesa superar o ataque, você recupera 2PM. Cada crítico na defesa recupera mais 2PM.
- *Elétrica.* Sua defesa eletrifica e atordoa o alvo; o próximo ataque contra ele tem Ganho.
- *Espinhosa.* Se o atacante está Perto, ele sofre 1 ponto de dano. Cada crítico na defesa causa mais 1 ponto de dano.
- *Luminosa.* Se sua defesa superar o ataque, a barreira causa um clarão que ofusca o atacante, causando Perda em seu próximo teste.
- *Maciça.* Você tem defesa perfeita.

- *Solidária.* Você pode conjurar a Barreira Mística para um aliado Perto. Ele tem Ganho na defesa. Você não recebe nenhum benefício nesta rodada.

Você só precisa conjurar a Barreira Mística uma vez por rodada, no primeiro ataque recebido. Ela permanece ativa até seu próximo turno.

Cancioneiro Popular

Requisito. Arte

Alcance. Perto

Custo. 2PM

Duração. Instantânea

Suas canções têm efeitos emocionais diversos:

- *Canção de amor.* Escolha um alvo e faça um teste de Arte (9). Com sucesso, ele se tornará amigável a você, garantindo Ganho em seu próximo teste social contra ele. Dobrar a meta pode fazer com que ele se apaixone de verdade!
- *Canção de ninar*. Você canta para o grupo antes de dormir, aumentando a recuperação de recursos em terreno ruim em +1D PM e PV.
- *Canção de protesto.* Escolha um alvo para protestar e faça um teste de Arte (9). Com sucesso, ele terá Perda em seu próximo teste social.
- *Canção de rua.* Faça um teste de Arte (9) onde houver muitos transeuntes (tipicamente vias urbanas). Se passar, tem Ganho no próximo teste de compra.
- *Canção relaxante.* Você canta para o grupo em um momento de descanso, aumentando a recuperação de recursos em um descanso curto em +1 por ponto de atributo.

Cancioneiro Popular não pode ser usado em combate ou conflitos.

Dobrar Elemento

Alcance. Perto

Custo. 1PM ou mais por uso

Duração. Instantânea

Você pode controlar um único elemento à sua escolha, como fogo, terra, água, ar, luz ou trevas; ou elementos mais exóticos, como vapor, gelo, relâmpago ou outros. Para cada elemento você deve aprender um truque diferente.

Na maioria dos casos, o elemento deve estar presente para ser controlado. Você precisa estar próximo de um corpo d'água para Dobrar Água, ou em terra firme para Dobrar Terra. Alguns elementos, no entanto, podem ser produzidos se houver condições. Você pode Dobrar Fogo para aquecer lenha até o ponto da combustão, criando fogo — mas não pode criar combustível do nada.

Dobrar Elemento não serve para atacar ou causar dano direto. Para isso, use seus próprios atributos, ou vantagens como Ataque Especial e Magia.

Você pode gastar 1PM ou mais para:

- Manipular, levitar ou controlar pequenas quantidades do elemento, até cerca de 1kg (para líquidos e sólidos) ou meio metro cúbico (para gases ou energias). Você pode gastar mais PM para controlar quantidades maiores.
- Causar incômodo a um alvo, impondo Perda em um teste. Por exemplo, usando água para tornar o chão escorregadio, ou uma lufada de ar para desequilibrá-lo. 2PM.
- Reforçar um ataque com o elemento, adicionando um tipo de dano adequado (como fogo, frio, pancada ou outro) sem causar Perda.
- Usar o elemento para se proteger, conseguindo defesa perfeita se vencer o teste de defesa.
- Outros efeitos menores ligados ao elemento escolhido. Dobrar Vapor para fazer um motor funcionar, enquanto Dobrar Fogo pode aquecer água ou outro item (mas não a ponto de causar dano).

Golpes

Requisito. Luta

Alcance. Variável

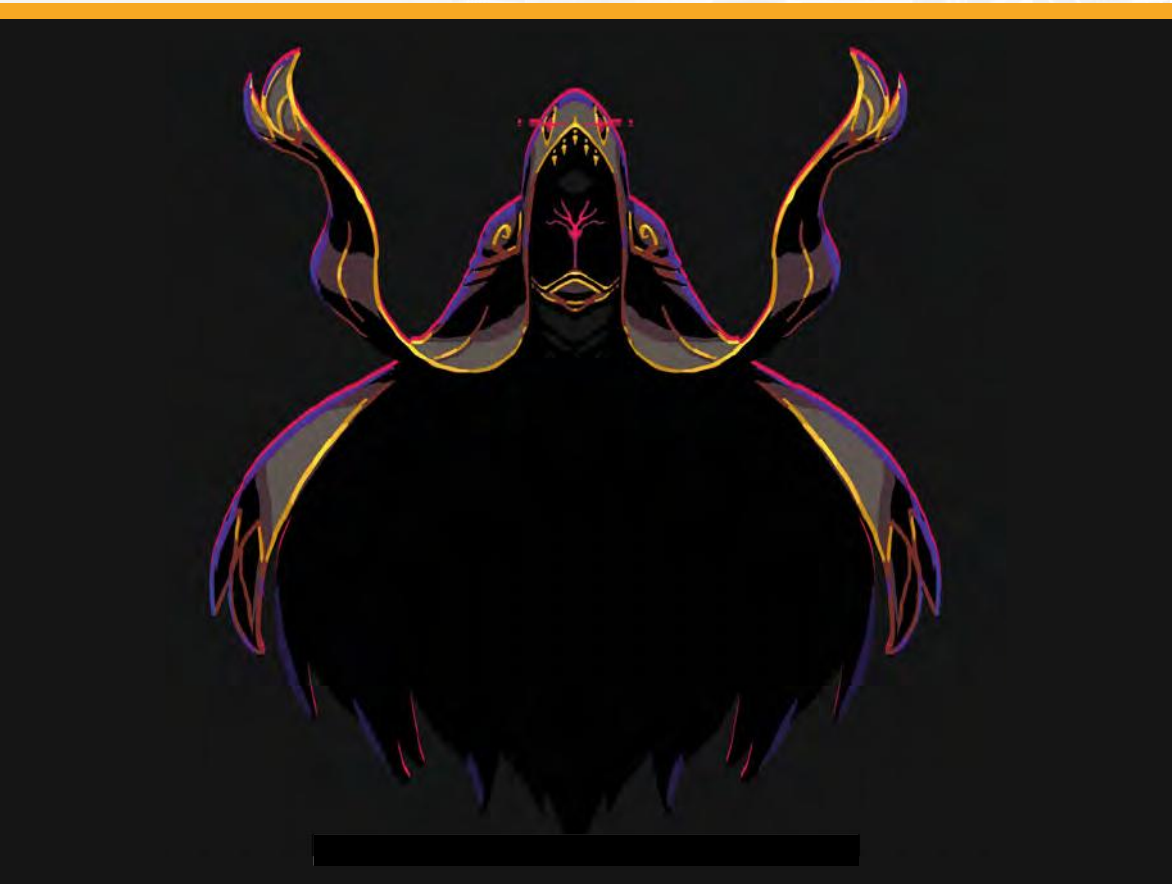
Custo. Variável

Duração. Instantânea

Você domina diversas manobras únicas de artes marciais. Este é um conjunto de truques diferente, pois não contém um grupo completo de habilidades; em vez disso, você escolhe dois golpes da lista. Você pode comprar este truque várias vezes: cada vez, escolhe mais dois golpes.

Golpes não podem ser combinados com outras técnicas e vantagens, exceto quando dito o contrário. Sempre que uma técnica ou habilidade fala em "golpe", será uma das manobras desta lista. Um Combo, por exemplo, só utiliza golpes, jamais outras vantagens e técnicas.

- *Derrubar.* Quando vence a defesa do adversário, em vez de causar dano, você pode escolher derrubá-lo (ou gastar 1PM para causar dano e *também* derrubá-lo). Um oponente derrubado tem Perda em todos os testes até usar um movimento para se levantar.
- *Finta.* Você pode usar um movimento e 1PM para causar Perda no próximo ataque que receber antes de seu próximo turno. Se a defesa vencer



o ataque, você tem defesa perfeita, e pode fazer um ataque com Ganho contra o mesmo adversário no seu próximo turno.

- *Golpe Arriscado.* Gaste 1PM ao atacar. Você tem chance de crítico máxima (4, 5 ou 6 em cada dado), mas qualquer outro resultado é considerado 0. Se não rolar pelo menos um crítico, será uma falha crítica.
- *Golpe Atordoante.* Gaste 2PM ao atacar. Se causar dano maior que a Resistência do alvo, ele fica atordoado: não pode realizar uma ação no próximo turno, apenas um movimento.
- *Golpe Debilitante.* Gaste 2PM ao atacar. Se vencer a defesa, em vez de causar dano, reduz um atributo do oponente (à sua escolha) em –1 até o fim do combate. Se você rolar pelo menos um crítico, reduz em –2. Isso não afeta os recursos do adversário.
- *Golpe Forte.* Gaste 1PM ao atacar. Se vencer a defesa do oponente, causa +2 pontos de dano. Cada crítico aumenta o dano extra em +1. Se a defesa vencer, mas não com defesa perfeita, você ainda causa 1 ponto de dano extra. O dano extra ignora limite de dano.
- *Golpe Rápido.* Você pode gastar 1PM para fazer um ataque com um movimento, mas o teste tem Perda e não pode utilizar vantagens e técnicas.
- *Recuperar Fôlego.* Você faz uma pausa breve para se recobrar e voltar ao combate. Use um movimento para recuperar 1D pontos de mana, até um máximo igual à sua Resistência. Você só pode fazer isso durante combates e conflitos.

Grimório Debilitante

Requisito. Magia

Alcance. Perto

Custo. 3PM por uso

Duração. Instantânea ou duradoura

Você utiliza sua magia para atrapalhar adversários, alterando as condições do ambiente para ter vantagens contra eles.

- *Luz/Trevas.* Você ilumina ou escurece a área Perto de um alvo. Uma área escurecida causa Perda em ações que usam a visão (incluindo atacar e defender). Uma área subitamente iluminada causa Perda por uma rodada, enquanto os olhos se ajustam à claridade. Duradoura.
- *Pés de Chumbo.* Você aumenta a gravidade no alvo, deixando-o mais lento. O alvo precisa gastar uma ação para realizar um movimento, uma ação completa para uma ação, e uma ação completa *extra* para tudo que demore mais. O alvo pode resistir com um teste de Resistência contra a sua Habilidade. Duradoura.
- *Tempestade Mental.* Você faz um ataque contra um alvo, podendo receber bônus no teste usando Magia. Se superar a sua defesa, em vez de PV, você diminuirá seus PM. Instantânea.
- *Terreno Escorregadio de Neo.* A área Perto do alvo fica escorregadia. Qualquer ação que depende de movimentação (incluindo atacar e defender)

tem Perda, e qualquer falha resulta em queda. Um personagem caído tem Perda em todos os testes até usar um movimento para se levantar. Dura 1 turno, mas você pode gastar 9PM para tornar duradoura.

Grimório Irritante

Requisito. Magia

Alcance. Perto

Custo. 0 a 1PM ou mais

Duração. Instantânea

Em vez de efeitos dramáticos de poder arcano, você utiliza sua magia para irritar e provocar. Bem chato, mas raramente tem efeito mecânico. Contra alvos tentando tarefas que exigem concentração, pode causar Perda.

- *A Aporrinhação do Caos*. Você cria um pequeno enxame de criaturas que não causam dano, mas incomodam o alvo e causam Perda em um teste, apenas fora de combate. Custa 1PM, mas pode ser mantido gastando mais 1PM por turno.
- *O Apavorante Gás de Luignaccio*. O alvo tem direito a um teste de Resistência (9). Se falhar, começa a emitir sonoras flatulências durante uma rodada para cada PM gasto. Durante esse tempo, tem Perda em testes sociais contra qualquer infeliz capaz de farejá-lo.
- *A Flor Perene de Milady "A"*. Esta magia simples, de custo 0, faz um gerânio inofensivo nascer no local desejado (que pode ser uma criatura). Se arrancado, desaparece — e uma nova flor nasce no lugar, e assim sucessivamente até a magia ser cancelada (veja na vantagem Magia).
- *A Gagueira de Raviollius*. O alvo tem direito a um teste de Resistência (9). Se falhar, é acometido por gagueira incontrolável durante uma rodada para cada PM gasto. Durante esse tempo, tem Perda em testes que usam a voz (como cantar, usar Influência, comandar Aliados ou conjurar Magia).

Monasticismo Marcial

Alcance. Pessoal

Custo. 2PM por uso

Duração. Instantânea

Você passou por treinamento marcial rigoroso, como os monges shaolin.

- *Corpo fechado*. Ganho em um teste de Resistência para evitar um efeito negativo de vantagens ou poderes.
- *Inviolável*. Mantendo-se imóvel (sem realizar ações ou movimentos), você tem Ganho e defesa perfeita em todos os testes de defesa até seu próximo turno.
- *Palma de ferro*. Ganho em um teste de Poder para quebrar objetos inanimados (mas não testes de ataque).
- *Realinhar chakras*. Usando uma ação, você pode repetir um teste de Resistência para eliminar algum efeito negativo (e pode gastar mais 2PM para usar Corpo Fechado e ter Ganho nesse teste).

Ninjutsu

Requisito. Manha

Alcance. Perto

Custo. 2PM por uso

Duração. Instantânea

Você é um mestre em truques de infiltração e sabotagem.

- *Bomba de fumaça.* Usando uma ação, todos os personagens Perto (incluindo aliados) ficam cegos por uma rodada, recebendo Perda em testes que usam a visão (como fazer um ataque, ou impedir sua fuga).
- *Corrida ninja.* Você dobra seu deslocamento neste turno. Por exemplo, pode ir de Perto para Muito Longe com apenas um movimento.
- *Estrepes.* Usando uma ação, você espalha objetos espinhosos no chão para atrapalhar um alvo Perto. Ele tem Perda em um teste que você escolher, até seu próximo turno.
- *Jutsu de troca.* Como reação, você troca de lugar com um item próximo, como um tronco de árvore. Ganho no teste de defesa, apenas uma vez por rodada.
- *Pipa ninja*. Você usa um movimento para saltar até Longe, e uma ação para abrir uma grande capa de tecido e voar durante uma rodada. Você pode continuar voando se usar uma ação por rodada para controlar a pipa, ou pode fechá-la com um movimento e voltar ao chão sem sofrer dano.

Pequenos Desejos

Requisito. Mística

Alcance. Perto

Custo. 0 a 1PM por uso

Duração. Instantânea

Esta magia realiza uma série de efeitos e ilusões inofensivas, mais para distrair e entreter que qualquer outra coisa. Para truques muitos simples não há custo em PM, basta um teste de Mística.

- Criar pequenos objetos sem utilidade prática, como flores, lenços, borboletas ou pombos (mágicos, que logo desaparecem).
- Levitar e mover um item leve, lentamente, como se tivesse Poder 0.
- Colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo roupas).

- Aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) uma refeição, ou outro item de até 500g.
- Criar um pequeno ser feérico, feito de magia, que realiza uma tarefa simples como apanhar lenha, colher frutos, pescar, vigiar uma área, alimentar um mascote, etc. 1PM.

Personagens treinados em Mística e com a vantagem Magia recebem esta técnica sem gastar XP.

Praga

Requisito. Mística

Alcance. Perto

Custo. 2PM

Duração. Veja a seguir

Você aponta o dedo e roga uma praga contra alguém! Faça um teste de Poder contra a Resistência do alvo. Se vencer, ele sofre um dos efeitos a seguir, à sua escolha:

- -1 em testes de um atributo, até o fim da cena.
- Perda em um único teste à sua escolha, até o fim da sessão.
- Vantagens e técnicas custam +1PM, até o fim da cena.
- Qualquer resultado 1 em um teste causa falha crítica, até o fim da cena.

Raio Místico

Requisitos. Magia, Mística

Alcance. Perto ou Longe

Custo. 1 a 2PM por uso

Duração. Instantânea

Você usa seus poderes mágicos para atacar. Com uma ação e 1PM, você dispara um Raio Místico contra um alvo Perto ou Longe. Seu teste de ataque é normal, mas você pode escolher usar a perícia Mística em vez de Luta.

Você também pode gastar 1PM extra para adicionar um destes efeitos:

- *Ácido.* Na próxima rodada, o alvo faz um teste de Resistência (6 + dano sofrido). Se falhar, sofre 1D–1 de dano extra.
- *Congelante.* Se sofrer dano, o alvo congela, sofrendo Perda em seu próximo teste.
- *Debilitante.* Se vencer a defesa, em vez de causar dano, você reduz um atributo do alvo (à sua escolha) em –1, até o fim da cena. Isso não afeta os seus recursos.
- *Distante.* O alcance do raio muda para Muito Longe.
- *Elétrico.* Se causar dano, o choque atordoa o alvo; o próximo ataque contra ele tem Ganho.
- *Flamejante.* Faça o teste de ataque com Poder +2.

Super-Movimento

Exigência. Esporte, Luta ou Magia

Alcance. Pessoal

Custo. 1PM por uso

Duração. Instantânea

Através de treinamento ou magia, você realiza movimentos impossíveis para uma pessoa comum.

- Pode andar em paredes e tetos. Se descer, deve gastar mais 1PM para prender-se novamente.
- Saltar até Muito Longe com um movimento, sem sofrer Perda nem dano de queda ao voltar ao chão.
- Correr sobre a água ou outra superfície instável. Deve gastar um movimento e 1PM por rodada, ou afundará.
- Ganho em um teste para se livrar de cordas, amarras e outros tipos de contenção.

Técnicas Comuns

Absorver Mana

Requisito. Mística

Alcance. Pessoal

Custo. 0

Duração. Instantânea

No lugar de gastar sua própria energia para ativar poderes, você pode absorvê-la do ambiente. Você pode usar um movimento para absorver 1D PM, ou uma ação para absorver 1D+H PM. Estes PM podem superar o seu limite, mas você não pode absorver mais mana até gastar o que já foi absorvido. Mana ambiental é volátil: você só pode segurá-lo por uma rodada; PM absorvidos que não sejam gastos até o fim do seu próximo turno são perdidos.

Área de Batalha

Requisitos. Poder ou Habilidade 2, Mística

Alcance. Perto

Custo. 2 PM para ativar, 1 PM por rodada para manter

Duração. Enquanto pagar o custo

Usando uma ação, você transporta a você e um número máximo de personagens igual a seu Poder ou Habilidade (escolha um) para um campo de batalha especial, em outra dimensão, onde possui vantagens sobre eles. Oponentes que não queiram ser transportados podem fazer um teste oposto de Resistência para anular a técnica.

Escolha duas vantagens de 1 ponto, ou uma de 2 pontos. Você não precisa possuí-las; enquanto está na área de batalha, elas passam a fazer parte da sua ficha. Se tiver a vantagem, seu custo em PM é reduzido à metade.

Há áreas de batalha que funcionam como uma Arena, outras deixam o usuário mais Ágil, Forte ou Vigoroso, concedem Ataques e Defesas Especiais, ou até permitem usar Magia! Seja criativo.

Adquirindo a técnica diversas vezes, você pode ter mais de uma área de batalha, ou uma única que concede vantagens maiores quando invocada. Você pode ativar todas elas com uma única ação, mas deve pagar o custo total em PM de todas as técnicas.

Bola de Fogo

Requisitos. Habilidade 2, Magia

Alcance. Longe

Custo. 3PM + Magia

Duração. Instantânea

Um dos mais conhecidos feitiços de ataque, esta técnica cria uma grande esfera flamejante que explode ao atingir o alvo.

Faça um ataque. Você pode aumentar a intensidade do fogo, usando Magia para ter bônus no teste. Se usar a regra de Tipos de Dano, este ataque causa dano de fogo.

Devido à grande área da explosão, a Bola de Fogo também atinge todos os alvos Perto do alvo original. Além disso, todos sofrem Perda em seus testes de defesa.

Combo

Requisitos. Habilidade 1, Golpe

Alcance. Variável

Custo. 0

Duração. Instantânea

Você pode realizar diversos golpes em sequência. Quando acerta um golpe (ou seja, seu ataque supera a defesa) no oponente, pode usar um movimento para realizar um novo golpe contra ele. O oponente rola a defesa uma só vez, mas você rola um novo ataque para superá-la a cada novo golpe.

Se tiver mais movimentos e seguir vencendo a defesa, você pode adicionar mais golpes ao com-

bo, até um máximo de golpes extras igual à sua Habilidade. No entanto, nenhum golpe pode ser repetido no mesmo combo. (Para combos maiores, é preciso conhecer mais golpes!)

Desprezo

Requisito. Poder 2 e Arte ou Influência

Alcance. Perto

Custo. 2PM, depois 1PM por uso

Duração. Duradoura

Seu inimigo é inferior, e você sabe deixar isso bem claro. Com uma ação e 2PM, você lança um olhar de desprezo contra o alvo, ou palavras ácidas que ironizam suas capacidades (ou a falta delas).

Faça um teste de Poder contra a Resistência do alvo. Se vencer, até o fim da cena, você pode gastar 1PM como reação para causar Perda sempre que ele fizer um teste. Toda vez que fizer isso, ele pode fazer um novo teste de Resistência para interromper a técnica.

Disparo de Energia

Requisito. Luta ou Magia

Alcance. Longe

Custo. 3PM

Duração. Instantânea

Você concentra sua energia espiritual em uma esfera, raio ou outro formato, e dispara contra um alvo.

Você pode fazer um ataque com Poder +2 e atingir um personagem Longe, sem Perda, mesmo sem a vantagem Alcance. Você pode gastar tempo e movimentos para concentrar energia — cada movimento aumenta o Poder em +2, sem custo extra em PM, até um máximo de movimentos igual ao Poder inicial. Você pode usar mais de uma rodada para acumular o bônus, mas não pode fazer outras ações e movimentos durante esse tempo.

Todo disparo de energia tem um nome próprio e impressionante, que o atacante grita quando dispara. Invente esse nome. Se você (o jogador!) gritá-lo, a técnica gasta –1PM.

Consertar

Requisito. Máquinas

Alcance. Perto

Custo. 2 a 10 PM

Duração. instantânea

Você pode gastar uma ação e 2PM para curar 1D Pontos de Vida em um construto. Você pode gastar mais PM para aumentar a recuperação, até um máximo de dados igual à sua Habilidade ou 5, o que for *menor*.

Encantar

Requisito. Arte, Influência ou Magia

Alcance. Perto

Custo. 3PM (ou mais com Magia)

Duração. Duradoura

Seja por fala mansa, música cativante, ou poder mágico puro e simples, você torna um alvo extremamente amigável a você.

Faça um teste de Poder resistido por um de Resistência do alvo; se tiver sucesso, ele não poderá realizar ações agressivas contra você (como atacá-lo). Além disso, também vai entender qualquer pedido seu como uma sugestão *muito* razoável. Pedidos muito difíceis ou contrários à sua natureza, como atacar um aliado ou violar um Código, permitem que ele faça um novo teste de Resistência para quebrar o encanto.

Usando Magia, você pode gastar mais PM para ter bônus no teste, seguindo as regras da vantagem.

Gambiarra

Requisitos. Saber, Maestria (Saber)

Alcance. Pessoal

Custo. 2PM

Duração. Instantânea

Você junta um barbante, chiclete, clipes de papel e faz uma bomba. Ou um computador. Ou ambos!

Você pode gastar 2PM para trocar qualquer perícia por Saber em um teste, mantendo a mesma meta. Você só pode fazer isso se tiver tempo e recursos suficientes; não é possível durante um combate, cenas de conflito ou testes resistidos.

Golpe Púrpura

Requisitos. Poder 3, Luta

Alcance. Perto

Custo. 3PM

Duração. Instantânea

Tornado famoso pelo General Púrpura, líder do exército ARSENAL e senhor da Ilha do Martelo, este golpe poderoso atinge o alvo com força tremenda.

Faça um ataque. Você recebe um crítico automático. Além disso, caso consiga outro crítico, o alvo é também arremessado um passo de distância. Cada novo crítico aumenta essa distância, chegando a Fora de Alcance se rolar mais três críticos!

Se houver obstáculos ou barreiras no caminho, o alvo também sofre 1D de dano extra para cada distância percorrida.

Grito da Selva

Requisitos. Poder 2, Animais

Alcance. Pessoal

Custo. 3PM

Duração. Duradoura

Você usa uma ação completa, toma fôlego e emite um grito poderoso, ouvido a quilômetros de distância. No início de seu próximo turno, animais selvagens ou outras criaturas da região surgem para ajudá-lo.

Os animais permanecem até o fim da cena, atuando como um Ajudante de tipo à sua escolha em cada utilização. Ainda é preciso pagar PM de acordo com a regra da vantagem.

Os animais surgem mesmo nos lugares mais improváveis — afinal, a vida sempre encontra um meio! Contudo, se o mestre achar isso impossível, ninguém responde ao chamado — mas você ganha um dharma como compensação, apenas uma vez na aventura!

Inspirar

Requisitos. Poder 2 e Arte, Influência ou Devoto

Alcance. Perto

Custo. 3 ou 6PM

Duração. Duradoura

Você inspira um aliado com uma música ou discurso edificante.

Faça um teste de Poder (9). Com sucesso, o aliado ganha +2 em todos os testes até o fim da cena. Cada acerto crítico em seu teste aumenta esse bônus em +1.

Gastando 6PM, você afeta todos os aliados Perto.

Invocar Elemental

Requisitos. Habilidade 2, Magia

Alcance. Perto

Custo. 3PM

Duração. Duradoura

Você invoca uma criatura elemental, um ser de outro plano de existência, feito inteiramente de um elemento como água, ar, terra ou fogo.

Enquanto está neste plano, ele age como um Ajudante, de um tipo escolhido por você ao conjurar a magia. Ainda é preciso pagar PM de cada utilização como Ajudante.

Megalon

Requisitos. Habilidade 3, Magia

Alcance. Perto

Custo. 10PM

Duração. Duradoura

Você aumenta o tamanho de uma criatura, tornando-a mais robusta, porém desajeitada.

O alvo tem Ganho em todos os testes que envolvem esforço ou vigor físico, mas também Perda em testes de agilidade, coordenação e furtividade.

Um alvo recebendo esta magia contra a vontade tem direito a um teste de Resistência contra a sua Habilidade para evitá-la.

Mikron

Requisitos. Habilidade 3, Magia

Alcance. Perto

Custo. 10PM

Duração. Duradoura

Você diminui o tamanho de uma criatura, tornando-a ágil, porém enfraquecida.

O alvo tem Ganho em todos os testes que envolvem agilidade, coordenação e furtividade, mas passa a ter Perda em testes que envolvem esforço ou vigor físico.

Um alvo recebendo esta magia contra a vontade tem direito a um teste de Resistência contra a sua Habilidade para evitá-la.

Pisão do Titã

Requisito. Poder 3

Alcance. Perto

Custo. 3PM

Duração. Instantânea

Faça um ataque. Você golpeia o chão, atingindo com uma onda de choque todos os alvos (inimigos e aliados) Perto.

Alvos que recebam dano acima de seu valor de Resistência são derrubados. Um personagem caído tem Perda em todos os testes até usar um movimento para se levantar.

Poeira Glacial

Requisitos. Habilidade 2, Magia

Alcance. Longe

Custo. 3PM + bônus de Magia

Duração. Instantânea

Você esfria o ar ao redor de um alvo, congelando-o.

Faça um ataque. Você pode aumentar a intensidade do frio, usando Magia para receber bônus no teste. Se usar a regra de Tipos de Dano, este ataque causa dano de frio.

Se o alvo perde um valor de PV acima de sua Resistência, ele congela, recebendo Perda em todos os testes por uma rodada.

Queimar o Cosmo

Requisitos. Resistência 2, Luta

Alcance. Pessoal

Custo. 5 a 25PM

Duração. Duradoura

Você usa uma ação para queimar energia cósmica, fazendo-a fluir pelo seu corpo e aumentando suas capacidades.

Cada 5PM aumentam +1 seu Poder, Habilidade e Resistência, até o fim da cena (recursos não são afetados). O bônus máximo é igual à sua Resistência original, ou +5, o que for *menor*.

Raio da Fúria

Requisitos. Habilidade 3, Magia

Alcance. Longe

Custo. 10PM

Duração. Duradoura

Você tem o poder de enfurecer os seres e transformá-los em monstros incontroláveis.

O alvo recebe Poder +2 em testes de ataque, e tem críticos com 5 ou 6. No entanto, também tem Perda em todos os outros testes (incluindo defesa), e gasta o dobro de PM para vantagens e técnicas. Quando o efeito termina, o alvo fica exausto; seus PM caem a zero e tem Perda em todos os testes até descansar.

Um alvo recebendo esta magia contra a vontade tem direito a um teste de Resistência contra seu Poder para evitá-la.

Rajada de Golpes

Requisitos. Habilidade 2, Luta

Alcance. Perto

Custo. 3PM

Duração. Instantânea

Você atinge o alvo com uma sequência veloz de golpes, atacando com Poder+2 e chance de crítico 5 ou 6.

Você pode gastar movimentos no mesmo turno para desferir ainda mais golpes; cada movimento aumenta o Poder em +2, sem custo extra em PM, até um máximo de movimentos igual à sua Habilidade.

Relâmpago

Requisitos. Habilidade 2, Magia

Alcance. Longe

Custo. 3PM + bônus de Magia

Duração. Instantânea

Você dispara um raio elétrico contra o alvo.

Faça um ataque. Você pode aumentar a intensidade da eletricidade, usando Magia para ter bônus no teste. Se usar a regra de Tipos de Dano, este ataque causa dano de choque.

Se o alvo perde um valor de PV acima da sua Resistência, fica atordoado, dando Ganho ao oponente em todos os testes resistidos (inclusive ataque e defesa) por uma rodada.

Sabedoria dos Ermos

Requisitos. Arena, Sobrevivência

Alcance. Pessoal

Custo. 1 ou 3PM

Duração. Instantânea

Seu conhecimento de sobrevivência permite obter itens necessários em locais com os quais você está familiarizado.

Quando está na sua Arena, você pode gastar 1PM para usar um item comum, ou 3PM para um item incomum, além do que tiver no Inventário. Você não pode usar este item para recuperar os PM que acabou de gastar na técnica (claro que não!).

Role os Dados

Requisitos. Habilidade 3, Arte

Custo. 5 PM

Alcance. Perto

Duração. Instantânea

O bardo do grupo também pode cantar o maior sucesso da banda *Holy Avenger!* Role um teste de Arte (9). Com sucesso, você e todos os aliados Perto recuperam 1PA. Para cada crítico na rolagem, recuperam 1PA extra.

Se você (o jogador!) cantar o refrão da música (*role os dados, e descubra o que vai acontecer...*), a técnica custa –1PM para ser usada. Se o grupo inteiro cantar, reduz em –2PM!

Setas Infalíveis de Petrovna

Requisitos. Habilidade 1, Magia

Alcance. Longe

Custo. 1PM por seta

Duração. Instantânea

Você usa uma ação para criar uma ou mais setas de energia mágica, até um máximo de setas igual à sua Habilidade, que ficam flutuando ao seu redor — permanecendo até o fim da cena, ou até serem disparadas.

Com um movimento, você pode disparar todas as setas para um ou mais alvos à sua escolha, dividindo-as como quiser. As setas atingem automaticamente, sem teste de ataque ou defesa — cada uma causando 1 ponto de dano e então sumindo. Alvos com defesa perfeita automática não sofrem dano.

Você pode manter apenas um conjunto de setas preparado por vez.

Técnicas Lendárias

Abrir Chakra

Requisitos. Atributo 4, Luta

Alcance. Pessoal

Custo. 15PM

Duração. Duradoura

Você desbloqueia um chakra, um vórtice de energia espiritual em seu corpo. Cada atributo tem um chakra correspondente, que são técnicas separadas.

Abrir o chakra usa um movimento. Até o fim da cena, você tem Ganho e um crítico automático em testes do atributo correspondente (incluindo testes de ataque e defesa).

Cada atributo também tem um efeito extra quando seu chakra é aberto:

- *Poder.* O alvo tem Perda em testes de defesa.
- *Habilidade.* Você pode gastar 1PM para fazer um movimento extra. O máximo de movimentos por rodada é igual ao atributo. Cada três movimen-

tos podem ser trocados por uma ação extra, mas você só pode realizar um ataque extra por rodada, independente de quantas ações realizar.

- *Resistência.* Você recebe 20PV extras e todas as suas defesas são perfeitas.

Quando o efeito termina você cai exausto, com o recurso daquele atributo reduzido a zero. Caso seja Resistência, você cai derrotado e inconsciente (pois não tem mais PV). Para os demais, tem Perda em todos os testes devido ao cansaço, até se recuperar.

Bomba Vital

Requisitos. Resistência 4, Luta

Alcance. Longe

Custo. Veja a seguir

Duração. Instantânea

Você absorve energia da própria natureza, acumulando magia ambiente bruta e moldando-a como uma esfera brilhante, arremessada contra um oponente.

Use uma ação completa e faça um teste de Resistência (9). Para cada ponto que seu teste superar a meta, você acumula 1PM na bomba, até uma quantidade máxima por rodada igual ao atributo. Você pode demorar mais para acumular mais energia, até um limite de rodadas igual à sua Resistência. Quando chegar a esse limite, precisa arremessar a bomba ou dissipá-la.

Enquanto está acumulando energia, aliados Perto podem doar PM a você. Cada ação de um aliado doa 1D PM. Diferente de você, seus aliados gastam os próprios PM.

Quando estiver pronto, você pode usar outra ação completa para arremessar a bomba. Este ataque atinge todos os alvos Perto do alvo principal, com um bônus de Poder igual aos PM acumulados. Para 20PM ou mais, o ataque tem Ganho.

Mesmo não usando sua própria energia, a exaustão faz seus PM caírem a zero. Você também tem Perda em todos os testes até descansar.

Dim Mak

Requisito. Habilidade 5, Luta

Alcance. Perto

Custo. 5PM

Duração. Instantânea

Você sabe atingir pontos de pressão no corpo do oponente, para paralisar membros ou órgãos vitais, e até matar com um simples toque!

Quando usa o Dim Mak, você faz um ataque com chance de crítico máxima (4, 5 ou 6) que não pode ser combinado com nenhuma outra vantagem ou técnica. Superando a defesa, em vez de causar dano, o alvo perde 2 pontos em um atributo à sua escolha. Cada crítico faz perder 1 ponto adicional.

Suas Técnicas

Este manual contém um bom número de técnicas. Mas certamente não todas aquelas que você viu em animes, e gostaria de ter em sua campanha. Nem aquelas que você mesmo imaginou. Como inventá-las, então?

Criar técnicas é mais arte que ciência. Por sua própria natureza elas são variadas e imprevisíveis, não algo que possa ser encaixotado em parâmetros fixos. Não há fórmulas ou receitas, não há regras rígidas. Apenas dicas gerais.

- **Compare com vantagens.** Talvez você não precise realmente de uma nova técnica, apenas uma versão diferente de algo já disponível. Várias técnicas têm efeitos parecidos com vantagens, mas com alguma variação. Custo em PM trocado por um movimento, ou efeito ampliado, ou combinado com outra vantagem.
- **Truques, comum ou lendária?** Truques são conjuntos de efeitos pequenos dentro de um mesmo tema, com bônus menores, que não valeriam um ponto inteiro se comprados sozinhos. Uma técnica comum pode ser mais forte, equivalente a uma vantagem. E uma técnica lendária é realmente poderosa, capaz de decidir a cena quando usada uma única vez! O nível da técnica determina seu custo em XP para aprender.
- **Requisitos.** Este é outro bom meio de medir o poder da técnica, mesmo entre aquelas de mesmo nível. Uma técnica que exige um atributo 5, uma perícia e duas vantagens deve ser mais poderosa que outra com um atributo 2 e uma perícia, mesmo que ambas sejam comuns.
- **Custo em PM.** Como regra geral, truques custam 1-2PM por uso; técnicas comuns, até 5PM; e para lendárias, o céu é o limite! Mas não é uma medida rígida, outros fatores também influenciam o custo.

Uma técnica parecida com uma ou mais vantagens não pode gastar menos PM, exceto se houver alguma restrição de uso. Se tem longa duração, deve gastar pelo menos três vezes mais PM que um efeito breve ou instantâneo. Técnicas com custo em PM por turno são raras e especiais, guarde para efeitos realmente fortes, capazes de mudar os rumos de um conflito. Neste último caso, lembre-se ainda que o custo deve ser pago no começo do turno do personagem, antes dele fazer qualquer movimento ou ação.

O custo afeta a frequência de uso. Técnicas de 1PM são usadas em praticamente todo turno. Um custo de 2PM obriga a pensar taticamente para não esgotar recursos rápido demais. Uma técnica de 3PM será usada 2-3 vezes por cena. E uma custando 5PM ou mais, 1-2 vezes por sessão, exceto se houver um momento de recuperação entre cenas. Use essa medida para evitar que técnicas poderosas sejam usadas o tempo todo.

Caso o atributo seja reduzido a 0, é considerado nulo. O alvo perde os recursos desse atributo, e não pode fazer testes que o utilizem. Caso seja Resistência, o alvo entra em coma e deve fazer imediatamente um teste de morte.

Se sobreviver, a recuperação será demorada: 1 ponto de atributo para cada 1D dias de repouso absoluto.

Mata-Kaiju

Requisitos. Habilidade 5, Magia

Alcance. Muito Longe

Custo. 10PM + bônus de Magia

Duração. Instantânea

Uma das mais poderosas magias de destruição conhecidas, dispara uma avassaladora descarga de energia que destrói uma grande área ao redor do ponto de impacto.

Mata-Kaiju requer três rodadas para ser conjurada. A primeira, usando Magia para aumentar o seu ataque ao máximo, gastando PM para ter bônus no teste; a segunda, concentrando e intensificando a energia reunida; e a terceira, para fazer o disparo. O teste de ataque tem dois críticos automáticos (duas escalas acima!) e atinge todos os alvos Longe do alvo principal (é melhor estar Muito Longe quando utilizá-la!). Devido à imensa área do ataque, todos os testes de defesa recebem *duas* Perdas.

Megalon Superior

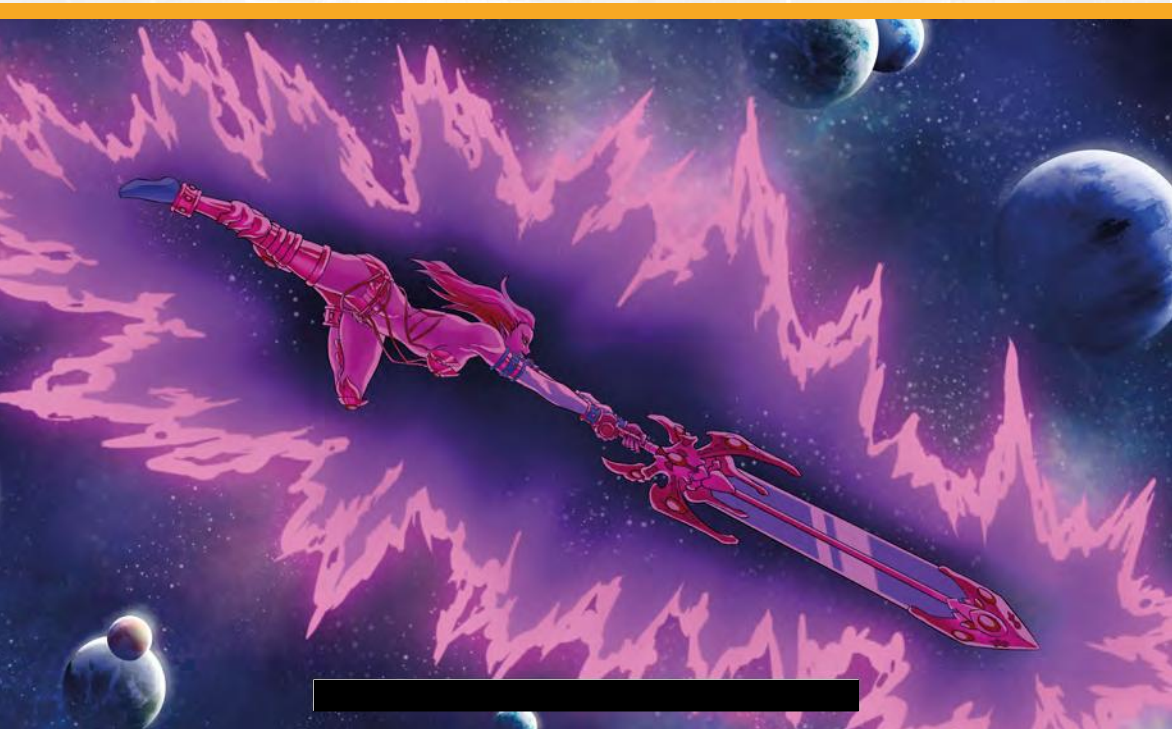
Requisitos. Habilidade 6, Megalon

Alcance. Perto

Custo. 25 ou 50PM

Duração. Duradoura

Versão aprimorada da magia Megalon, capaz de transformar o alvo em algo realmente titânico! O alvo é elevado uma escala acima (25PM) ou duas (50PM).



Metamagia

Requisitos. Habilidade 5, Magia, Maestria (Mística)

Alcance. Veja abaixo

Custo. Veja abaixo

Duração. Instantânea

Você domina as artes místicas com tamanha precisão que pode modificar todos os seus parâmetros!

Este é um conjunto de truques lendários, que altera o efeito da vantagem Magia e qualquer técnica que a tenha entre os requisitos. Sempre que usar Magia ou suas técnicas, você pode gastar mais PM para adicionar os seguintes efeitos:

- *Acelerar magia*. +5PM para diminuir o tipo de ação da magia em um passo (de ação para movimento, por exemplo).
- *Alvos extras*. +1PM por alvo extra, até um máximo de alvos iguais à sua Habilidade. O efeito da magia deve ser dividido entre eles (por exemplo, um bônus de +4 pode ser dividido entre dois alvos que recebem +2 cada).
- *Duplicar magia*. Cria um efeito extra da magia na mesma ação, pagando duas vezes o custo em PM.
- *Estender magia*. +3PM para aumentar o alcance de magia um passo (de Perto para Longe, por exemplo). Você pode usar mais PM para estendê-lo ainda mais.
- *Expandir magia*. +3PM para afetar todos Perto do alvo, +9PM para todos Longe, e +15PM para todos Muito Longe. Cada passo de distância impõe uma Perda em testes de defesa para evitar. Lembre que você mesmo pode acabar dentro da área de efeito!

Você pode adicionar um máximo de efeitos em cada magia igual à sua Habilidade. Um personagem com H5, por exemplo, pode adicionar *acelerar magia*, três *alvos extras*, e *estender magia*.

Duplicar magia conta como dois efeitos. Em *estender magia*, cada distância além de Perto é um efeito extra. Em *expandir magia*, cada distância são dois efeitos.

Morte Estelar

Requisitos. Habilidade 9, Magia

Alcance. Muito Longe

Custo. 100PM

Duração. Instantânea

Esta talvez seja a magia mais destrutiva de todo o universo conhecido! Usada pela própria semideusa Vitória para derrotar o deus-monstro K'Athanoa, consome toda a energia de uma estrela, que desaparece do céu. Essa energia então é convertida em um único disparo, destruindo imediatamente o alvo — não importando ser uma criatura, uma cidade, um planeta ou mesmo um deus!

Obviamente, cada vez que essa técnica é usada, um sol morre em algum lugar do universo — existindo uma chance de extinção para mundos ou civilizações inteiras. Caso isso ocorra (resultado 1 em 1D), entidades cósmicas mantenedoras do equilíbrio universal procuram o conjurador para aplicar penalidades adequadas. Pode ir fazendo outro personagem!

Percepção Cósmica

Requisitos. Habilidade 5, Maestria (Percepção)

Custo. 5 PM para ativar, 1 PM por rodada para manter

Alcance. Pessoal

Duração. Enquanto pagar o custo

Você é uno com o mundo! Com uma ação e 5PM, pode entrar em um estado de conexão profunda com o universo, e enxergar as próprias linhas de energia que ligam os seres vivos e o mundo ao seu redor. Você deve gastar 1PM no começo do seu turno para manter esse estado de conexão cósmica.

Enquanto está com a técnica ativa, você tem Ganho e um crítico automático em todos os testes de Percepção. Além disso, pode gastar 1PM para adquirir qualquer Sentido por uma rodada, ou trocar a perícia de qualquer teste (inclusive ataque e defesa) por Percepção.

Rapsódia das Arcas

Requisitos. Poder 4, Maestria (Arte)

Alcance. Perto

Custo. 3PM por rodada

Duração. 4 rodadas

Você executa uma longa canção épica, exaltando os feitos de seus companheiros, tornando-os a melhor versão de si mesmos.

A cada rodada você faz um teste de Poder com meta crescente. Para cada sucesso, seus aliados Perto recebem um novo benefício:

- *1ª Rodada* (6). Todas as vantagens e técnicas de seus aliados custam –2PM.
- *2ª Rodada* (9). Seus aliados recuperam 5PV e 5PM no começo de seu turno.
- *3ª Rodada* (12). Seus aliados conseguem crítico com 5 ou 6.
- *4ª Rodada* (15). Seus aliados têm defesa perfeita e Ganho em um teste na rodada.

Os benefícios são cumulativos. Após a quarta rodada, a música termina no início de seu próximo turno. Quando isso acontece, ou se você falhar em algum teste, todos os benefícios são perdidos. Mas se o público pedir bis, você pode começar de novo!

Sabedoria Selvagem

Requisitos. Habilidade 4, Sabedoria dos Ermos

Alcance. Pessoal

Custo. 5 ou 10PM

Duração. Instantânea

Você é ainda mais eficiente em encontrar itens de utilidade em locais com os quais é familiarizado.

Quando está na sua Arena, você pode gastar 5PM para usar um item raro, ou 10PM para um item lendário.

Não, você não pode usar esse item para recuperar os PM que gastou na própria técnica!

Trapacear o Destino

Requisitos. Habilidade 5, Maestria (Manha)

Custo. 5 a 15 PM

Alcance. Pessoal

Duração. Instantânea

Você é tão esguio e trapaceiro que nem o próprio destino consegue pegá-lo!

Sempre que rolar 1 em um dado, você pode gastar 5PM para virá-lo do outro lado e trocá-lo por um 6 (e um acerto crítico). Você pode até transformar uma falha crítica em um sucesso devastador! Diferente de outras técnicas, este custo nunca pode ser reduzido por vantagens, poderes ou outros meios.

Visão do Futuro

Requisito. Habilidade 5

Alcance. Pessoal

Custo. 3PM

Duração. Instantânea

O futuro é show! Você consegue enxergar alguns instantes no futuro e, talvez, fazer algo para mudá-lo.

Sempre que alguém faz um teste contra você, seja um ataque, defesa ou teste resistido, você pode gastar 3PM como reação para fazê-lo rolar esse teste duas vezes, e ficar com o resultado que você escolher.

ATK

Capítulo 4

+Regras

Então seu grupo já aprendeu as regras padrão, e está pronto para mais? Ou são um bando de combeiros apelões sem-vergonha — aham, RPGistas veteranos buscando novas opções? Sendo assim, este capítulo contém o que vocês procuram.

Todas estas regras são opcionais: podem ser usadas ou não. Você pode adotar algumas e ignorar outras. Pode reservar algumas apenas para certo tipo de aventura ou campanha, ou um clima diferente, ou uma cena especial. O importante é que todos, jogadores e mestre, devem estar cientes e concordar com seu uso.

É possível que você esteja jogando pela primeira vez e, mesmo assim, já acredite ser capaz de dominar estas regras. Vá em frente, não é proibido! Apenas tenha em mente que, quanto mais regras, mais demorado e complicado. Talvez seja preciso pausar tudo para tirar dúvidas, discutir se uma regra está certa, ou apenas vasculhar o manual atrás de algo que você esqueceu. Para evitar que tudo fique lento e pesado demais, considere simplificar, manter-se no básico.

Use estas regras também para outros estilos de história. Em vez da bagunça irresponsável normal em *3DeT Victory*, você pode preferir algo mais perigoso e dramático, ou mais realista, ou detalhista. Escolha o que preferir, o que funcionar melhor. Este jogo é seu; as regras existem para ajudar, não para limitar.

Atributos Nulos

O valor mínimo de atributo para um personagem é zero. No entanto, existem casos especiais em que um atributo é nulo (—). Isso é diferente de um atributo 0. Pode acontecer temporariamente a um personagem devido a alguma doença, magia ou ataque especial. Há também certas criaturas ou NPCs especiais com atributos nulos, como máquinas, entidades sobrenaturais ou monstros.

Uma criatura com um atributo nulo não tem pontos de recurso para aquele atributo.

Poder nulo (P–) significa que a criatura não é capaz de empreender esforço físico ou se impor socialmente de qualquer maneira. Poderia ser

uma inteligência artificial sem corpo físico ou personalidade, ou um gênio científico com uma doença rara, preso em uma cadeira de rodas e se comunicando através de aparelhos. A criatura não tem PA e não pode receber seus benefícios.

Habilidade nula (H–) significa que a criatura não age ou pensa por conta própria. Pode ser um veículo ou robô, que se move apenas quando alguém pilota, ou um programa de computador que precisa de um operador para funcionar. Quando é comandado por alguém, usa a H e PM do piloto/operador.

Resistência nula (R–) significa que a criatura não possui corpo físico, nem vontade própria. Pode ser uma entidade incorpórea ou parasita que possui o corpo de outras pessoas, ou algum tipo de manifestação sobrenatural *bizarra* que obedece à vontade de seu portador (cujo o nome por algum motivo sempre começa com a sílaba Jo). Sem um hospedeiro, ela não pode existir ou manter-se viva; ataques a ela irão custar PV ao hospedeiro, e, caso ele seja derrotado, a entidade também o será.

Especializações

Por serem tão abrangentes, talvez as perícias padrão não combinem com sua ideia de personagem.

Talvez você esteja pensando em um pro-gamer campeão mundial, mas sem nenhum talento para outros Esportes. Ou um brilhante e obcecado estudioso de monstros, mas sem outros conhecimentos de Saber. Ou um mestre em códigos secretos, mas que nada entende sobre bater carteiras e outras patifarias de Manha.

Faz sentido, claro. Personagens de anime absurdamente focados em *uma única coisa* são bem comuns.

Você pode, então, pegar apenas uma pequena parte da perícia: isso é chamado **especialização**. Ainda custa 1 ponto, mas com essa perícia você consegue acertos críticos com 5 ou 6. Se além disso você *também* comprar Maestria para a especialização, consegue críticos com 4, 5 ou 6.

Ah, mas *claro* que você pensou em ter especialização em Luta, como não?? Poderia ser um "estilo" de luta, certo? Ok, você pode escolher especializações como ataque, defesa, corpo a corpo, à distância, furtivo, em equipe, em voo...

Não, você *não pode* ser especialista com a espada que carrega e usa o tempo todo, nem em qualquer outra coisa que seja usada *todas as vezes*. Se você utiliza uma mesma especialização mais de três vezes na mesma cena, o mestre pode exigir testes da perícia original.

Lembre-se, tudo isto deve ser aprovado pelo mestre. E ele pode, sim, dar as mesmas opções aos inimigos!

+Ação!!!

Tem PA sobrando? É um herói favorecido pelo destino? Aqui estão usos adicionais para seus Pontos de Ação.

Inspiração. Quando estiver em dúvida sobre uma situação ou problema, gaste 1PA para pedir uma "dica" ao mestre sobre o que fazer. É como ter uma inspiração súbita, ou uma epifania — nem você sabe direito como pensou naquilo!

Poder surpreendente. Gaste PA iguais ao custo de uma vantagem que você não tem, para usá-la uma única vez. Outros custos da vantagem (como PM) também devem ser pagos. Por exemplo, para usar Magia, você teria que gastar 2PA e também os PM da própria magia.

Superar dificuldade. Gaste PA iguais ao custo de uma desvantagem para ignorá-la durante um turno. Por exemplo, evitar ficar Assombrado (–2pt) custaria 2PA. Você pode escolher gastar após falhar no teste para evitar, se houver.

Recuperação espantosa. Gaste 1PA para recuperar 10PV ou 10PM. Você *pode* gastar mais PA para recuperação maior.

Surto de poder. Em situações extremas, quando está prestes a ser derrotado, ou enfrenta um oponente muito mais forte, você pode gastar **todos** os seus PA restantes para aumentar sua escala de poder em um patamar (por exemplo, de Ningen para Sugoi). A duração é igual a uma rodada para cada PA gasto (você não pode escolher gastar menos). Após esse tempo você cai exausto, derrotado, com todos os recursos zerados — incluindo PV, exigindo um teste de morte (exceto se tiver vantagens que o evitem).

Poder da amizade. Em *3DeT Victory*, amizade verdadeira é uma força poderosa! Você pode conceder qualquer benefício de PA a um aliado, pelo custo normal. Este é o único caso em que um mesmo teste pode ser beneficiado por mais usos de PA, desde que venham de personagens diferentes. Então não esqueça de fazer um pequeno discurso sobre a importância de seus amigos e o quanto você acredita neles!

Mesmo que tenha mais PA para gastar, você pode escolher apenas um benefício por vez. Se gastou PA para usar um poder surpreendente, não pode gastar mais para *também* ter um Ganho no mesmo teste!

+Recuperação

Os heróis estão jogando bem, mas ficam sem recursos cedo demais? Vamos resolver!

Surto de Adrenalina. Você pode recuperar PA quando faz alguma coisa ousada e heroica — por exemplo, se decide encarar o grande dragão ancião, ou tenta um conserto milagroso para deter a queda do cruzador espacial. Um surto de adrenalina acontece quando o personagem corre um grande risco para realizar uma tarefa. Nesses casos extremos, o mestre pode recompensá-lo com a recuperação de 1 a 3PA, que já podem ser usados para ajudar a cumprir a tarefa.

Mancada Inspirada. Também pode-se recuperar PA se o jogador faz besteira *de propósito* — isto é, interpreta uma desvantagem de forma criativa e divertida, mesmo que isso o prejudique. Como quando um

personagem Tapado perde uma ação porque se distraiu com uma borboleta, ou segue um Código e decide lutar em condição desfavorável para dar chance ao inimigo. Quando essas decisões resultam em prejuízo verdadeiro (dano ou perda de turnos), podem merecer 1PA ou mais.

Pontos de Recuperação. Certos lugares especiais no mundo permitem uma restauração completa e instantânea. Podem ser sítios sagrados como templos, estátuas ou fontes, abençoados por divindades além-Convergência. Ou estações ultratecnológicas de regeneração acelerada. Ou pontos tocados pelos kaiju, como suas carcaças ou até suas pegadas, retendo um pouco de seu tremendo poder regenerativo. Nestes locais singulares, qualquer personagem — mesmo aqueles com alguma restrição, como Sem Vida — recuperam todos os seus recursos em uma rodada. Contudo, pontos de recuperação são muito raros, existindo apenas onde o mestre decidir. Encontrar um deles nas proximidades talvez seja possível com testes de perícias.

Sem tempo irmão. O tempo normal de descanso não basta? Não combina com aquela Saga das Doze Casas, em que ninguém conseguiu tirar uma soneca? Em campanhas assim, de batalha após batalha, use recuperação maior: no início de cada cena, todos os personagens recuperam metade de seus recursos totais. Considere que o descanso ocorreu entre as cenas, em momentos mais tranquilos, quando faziam coisas moderadas e pouco estressantes (como correr loucamente escada acima) sem ninguém tentando socá-los.

Nem doeu! Use esta opção em aventuras que priorizam combates não violentos, quando dano e derrota não implicam em ferimentos graves, traumas intensos ou cansaço extremo. Perder no jogo de basquete não exige horas de sono para jogar outra vez. Ser derrotado no game de battle royale não o impede de voltar a jogar em alguns minutos. Falhar em ser notado pelo senpai é chato, mas você pode tentar de novo na aula seguinte. Nestes casos, os personagens sempre começam uma nova cena com todos os recursos cheios.

Metas Estendidas

Às vezes um único teste não basta para um desafio complexo. Subir no muro da escola leva dois minutos, mas escalar uma montanha pode levar dias, semanas ou meses!

Uma meta estendida é um esforço que requer vários sucessos em sequência. Esse esforço pode ser realizado em grupo, somando os sucessos dos personagens envolvidos.

O número de sucessos depende do tamanho do desafio:

2 sucessos. Tarefa simples, como escalar um pequeno monte.

4 sucessos. Tarefa complexa, como escalar uma grande montanha.

6+ sucessos. Tarefa lendária, como escalar a maior montanha do mundo.

Podemos dizer que o valor da meta em si representa a dificuldade de realizá-la, enquanto o número de sucessos representa sua complexidade,

esforço ou tempo necessário. Dependendo do contexto, cada teste pode representar alguns minutos, horas ou até dias inteiros!

Ao rolar um teste, superar a meta por um valor muito alto — o dobro ou mais — conta como dois sucessos. Cada vez que o resultado multiplica a meta, adicione um sucesso extra; rolar o triplo da meta, por exemplo, conta como três sucessos.

Se o grupo falha três vezes antes de obter os sucessos necessários, isso é uma **falha total** e a meta não é atingida. Uma falha crítica, nesse caso, também conta como duas. O mestre pode diminuir ou aumentar o número de falhas para uma falha total.

Outras dificuldades podem surgir a cada falha. Uma queda durante uma escalada pode causar dano, enquanto um erro ao vasculhar uma câmara secreta pode ativar uma armadilha. Falhar pode tornar os testes seguintes mais difíceis (aumentando a meta) ou, quando há uma corrida contra o tempo, cancelar um ou mais testes (dificultando conseguir os sucessos necessários).

Em uma meta estendida não é preciso usar sempre a mesma perícia. Escalar uma grande montanha pode alternar testes de Esporte (a escalada propriamente dita) e Sobrevivência (para acampar e descansar). Uma viagem longa pode alternar Saber (para conhecer os caminhos e estudar rotas), Máquinas (para pilotar o transporte) e Sobrevivência (para conseguir mantimentos no caminho).

O mestre decide quais as perícias testadas — mas o jogador pode fazer essa escolha se tiver uma boa justificativa, e o mestre aceitar. É mais divertido quando cada personagem colabora de um jeito diferente, fazendo o que faz melhor.

+Manobras de Combate

Atacar e causar dano é divertido, mas em algum momento pode cansar. Jogadores ~~apelativos~~ inventivos podem querer tentar coisas diferentes. Eis o que eles precisam.

Adiar Ação. Você pode escolher não agir ainda em sua iniciativa, preferindo esperar. Sua ação fica "guardada" até que você decida usá-la no turno de outro personagem, como uma reação. Por exemplo, se um aliado é derrotado enquanto você ainda não agiu, pode usar Cura no mesmo instante em que ele é atacado, salvando-o.

Depois que você usa a ação adiada, sua iniciativa cai logo abaixo do turno em que isso acontece. Pelo resto do combate você usa o novo valor de iniciativa.

Agarrão. Em vez de causar dano, quando seu ataque vence a defesa do alvo, você pode escolher imobilizá-lo. Um personagem imobilizado não pode fazer nenhuma ação ou movimento exceto tentar se soltar. Para isso, em seu turno, o personagem agarrado faz um teste resistido de Poder contra o atacante; se vencer, consegue se soltar. Se falhar, pode continuar tentando uma vez por turno.

O personagem agarrando, enquanto o faz, só pode realizar *uma* ação ou *um* movimento. Lutar contra outros oponentes enquanto agarra (ou atacar o alvo agarrado) tem Perda. O atacante pode escolher derrubar o alvo, encerrando o agarrão, mas deixando-o ainda incapaz de ações ou movimentos até seu próximo turno.

Se o atacante recebe dano enquanto agarra, precisa fazer um teste de Resistência (9 ou dano, o que for maior) para não soltar.

Ataque Concentrado. Você gasta algum tempo para acumular energia, caprichar na pontaria ou relembrar lições do velho mestre, e então fazer um ataque mais poderoso. Para cada turno se concentrando, gaste 1PM para aumentar seu Poder em +1 (bônus máximo igual à sua Resistência). Depois que você enfim ataca, o bônus desaparece; será preciso se concentrar outra vez.

Enquanto se concentra você não pode realizar ações ou movimentos, e também é considerado indefeso. Se receber dano, precisa fazer um teste de Resistência (9 ou dano, o que for maior) para não perder a concentração.

Ataque Direcionado. É um ataque contra uma parte específica do corpo, para debilitar ou incapacitar. Este ataque não causa dano, e tem Perda. Se vencer a defesa, diminui um atributo do alvo (à sua escolha) em –1, até o fim do combate. Em vez disso, o atacante também pode escolher anular uma vantagem conhecida do alvo (como na vantagem Anulação).

Ataque Total. Você escolhe atacar com foco extremo ou ferocidade, mas ignorando sua própria defesa. Você tem Ganho em seu ataque, mas fica desprevenido (veja adiante) até seu próximo turno.

Contra-Ataque. Esta manobra perigosa e desesperada permite que você ataque como uma reação, em resposta a um ataque inimigo, deixando-o desprevenido. No entanto, ao escolher fazê-lo, você *também* fica desprevenido.

O ataque do oponente acontece primeiro. Se esse ataque leva você a 0PV, você é derrotado, mas ainda pode contra-atacar. Devido ao esforço extremo, você também faz imediatamente um teste de morte.

Defesa Total. Em vez de atacar ou usar algum outro poder, você escolhe usar sua ação para se defender. Você tem Ganho em todas as as jogadas de defesa até seu próximo turno.

Desprevenido. Um personagem é considerado desprevenido quando não está ciente de um ataque. Isso acontece quando o alvo é surpreendido e/ou o atacante consegue se manter despercebido, por furtividade, invisibilidade, escuridão ou outro meio. Os dois personagens fazem testes resistidos (Manha para o atacante, Percepção para o alvo).

Um personagem desprevenido tem Perda em seus testes de defesa. Ele também pode ser atacado uma única vez antes que um combate comece, e antes de rolar sua iniciativa.

Fuga. Abandonar a cena de um combate sem ser atacado exige um turno (uma ação e um movimento) e um teste de Habilidade. Pode-se usar qualquer perícia, acompanhada de uma explicação: Esporte para uma corrida ou acrobacia, Máquinas para ativar sua mochila a jato, Manha para dar um ninja, e assim por diante. A meta é 6 + número de oponentes na cena. Em caso de sucesso você consegue realizar uma fuga espetacular e fugir da batalha, ressurgindo no esconderijo seguro mais próximo. Você pode levar consigo quaisquer aliados voluntários, indefesos, derrotados ou caídos.

Em caso de falha você ainda pode fugir, mas a fuga demora uma rodada, durante a qual você não pode agir e pode ser atacado. Você também não pode levar aliados.

Um personagem perto da derrota ou derrotado tem Ganho em testes de fuga. Esta é a única situação em que um personagem derrotado tem Ganho, em vez de Perda, e consegue críticos normalmente. Claro que sim, ué!

Indefeso. Um alvo está indefeso quando não pode se proteger de nenhuma maneira: está paralisado, inconsciente ou incapacitado de alguma outra forma. Ele não pode rolar dados em testes de defesa, usando apenas seu valor normal de Resistência para se defender. Mas ainda pode somar bônus passivos (como uma magia duradoura).

Pode-se fazer um golpe certeiro (*coup de grâce*) contra um oponente indefeso. É um teste de ataque, com Ganho (6 + Resistência do alvo e bônus passivos). Em caso de sucesso, o alvo é imediatamente reduzido a 0PV e, em combate violento, deve fazer um teste de morte.

Sacrifício Final. Seja para proteger seus aliados ou para lançar uma vingança final contra seus inimigos, esta manobra de último recurso só pode ser executada por um personagem perto da derrota ou derrotado. Ela permite realizar um único ataque elevado duas escalas acima, e então o atacante faz um teste de morte. Vantagens como Imortal e Regeneração não afetam esse teste. Se morrer assim, apenas poderes cósmicos extremos (como reunir esferas de dragão ou algo assim) serão capazes de ressuscitá-lo.

Limite de Dano

3DeT Victory tem combates rápidos, mais breves que em outros RPGs. Com rolagens de sorte, não é raro derrotar oponentes com um único ataque. Mas talvez você prefira combates mais longos e dramáticos — na tradição dos animes de luta, com seus duelos que se arrastam ao longo de episódios inteiros. Ou você pode apenas querer evitar que seu chefão final caia rápido demais! Para casos assim, esta regra pode ajudar.

O dano máximo de um ataque é igual ao Poder do atacante, mesmo quando o ataque supera a defesa do alvo por uma margem maior. Por exemplo, você tem P3, rolou 14 em seu ataque, e o oponente rolou 8 na defesa: ele perde 3PV, não 6.

Aumentos temporários de Poder também aumentam seu limite de dano. Se você tem P3 e usa um Ataque Especial (Potente) para ganhar P+2, seu limite passa a ser 5. O mesmo vale para vantagens que trocam o atributo usado no ataque, como um Ataque Especial (Preciso).

Da mesma forma, acertos críticos também aumentam seu limite, porque o Poder foi somado ao ataque mais vezes.

Usando limite de dano, adicione as seguintes regras:

- Você pode gastar 1PA após um teste de ataque para ignorar o limite de dano.
- Um personagem beneficiado por escala superior não tem limite de dano.
- *Ataque Especial (Titânico).* Além do efeito normal, este ataque também não tem limite de dano.
- Por fim, você pode adicionar a seguinte técnica comum:

Kiai

Requisito. Luta

Alcance. Pessoal

Custo. 2PM

Duração. Instantânea

Ao realizar um ataque, você libera a sua energia em um grito enérgico. Fazendo isso, ignora o limite de dano.

Tipos de Dano

Pela regra padrão, não importa como você é ferido — seja com socos, raios espaciais, cartas de baralho ou palavras de desprezo. Tudo que reduz PV é considerado dano.

Mas talvez você prefira conflitos mais detalhados e estratégicos. Diferentes formas de dano, cada uma mais ou menos efetiva que outras. Para emular os JRPG com suas magias elementais, cavaleiros do horóscopo com ataques especiais, robôs com armas que precisam ser tomadas para matar outros robôs, ou monstros de bolso com vários ataques e resistências. Ou apenas um mundo com maior realismo, onde uma armadura funciona melhor contra armas, mas de nada adianta contra eletricidade. Ou palavrões!

Usar diferentes formas de dano adiciona uma rica camada tática ao jogo. Haverá oponentes mais vulneráveis a certos tipos, ou mais resistentes, ou até imunes. Descobrir essas resistências e fraquezas pode ser algo simples, bastando um teste de perícia; ou pode exigir alguma investigação prévia, ou até mesmo uma aventura inteira, para a descoberta do único ponto fraco do vilão final.

Perceba que todos os tipos de dano a seguir incluem exemplos de combate violento, mas também exemplos de dano social. Você pode resolver um problema com bofetadas, mas também com boa argumentação (ou um xingamento bem encaixado). Um lutador marcial com ataques de gelo pode, da mesma forma, abalar adversários com a frieza de sua personalidade.

Tipos de Dano

- **Ácido**. Substâncias corrosivas, ceticismo, ironia...
- **Choque**. Eletricidade, relâmpagos, sustos, surpresas...
- **Corte**. Lâminas, objetos ou palavras afiadas. Espadas, machados, garras, carteiradas, falácias, uso de títulos, riquezas...
- **Cósmico**. Gravidade, energia estelar, solar, quântica, raios cósmicos, bizarria, horrores inomináveis...
- **Fogo**. Lança-chamas, bolas de fogo, raio laser, bombas incendiárias, fúria, paixão, sedução...
- **Frio**. Raio congelante, bolas de neve, chuva de gelo, frieza, indiferença, um fora do(a) crush...
- **Luz.** Arco-íris, brilhos, luzes, energia vital, beleza ofuscante, simpatia, nobreza, otimismo...
- **Mágico**. Tudo feito com a vantagem Magia, efeitos sobrenaturais, música, amizade, amor, fofura...

POUCA-SOMBRA! PINTOR DE RODAPÉ! PILOTO DE AUTORAMA! SALVA-VIDAS DE AQUÁRIO! LENHADOR DE BONSAI!
MAS COMO ASSIM, PRECISA GASTAR PONTO COM *PODER* PARA OS XINGAMENTOS FUNCIONAREM DE VERDADE?

- **Pancada**. Armas e ataques sem partes afiadas ou pontudas, explosões, verdades duras. Socos, chutes, clavas, martelos, pedras, bombas, granadas, urros, revelações de segredos...
- **Perfuração**. Armas pontudas, armas de fogo, palavras e gestos ofensivos. Flechas, lanças, dardos, espinhos, chifres, pistolas, xingamentos, afrontas, dedo do meio...
- **Psíquico**. Telecinesia, rajadas psíquicas, controle mental, empatia, medo...
- **Trevas**. Escuridão, sombras, solidão, negativismo, pessimismo, ignorância, pesadelos...
- **Veneno**. Fumaça, toxinas, poluentes, doenças, ódio, chantagem, bullying, humilhação, maldade, rancor...
- **Vento**. Tornados, estrondos sônicos, jatos de ar, música alta, gritos...

Você já deve ter percebido, nem todos os tipos de dano — ou suas utilizações — combinam sempre. Para uma campanha realista de sobrevivência a um apocalipse zumbi, queimar os mortos-vivos com fogo de um lança-chamas faz sentido, mas com o fogo da paixão, não. Ok, você *pode* usar sua paixão para matar zumbis (nem pergunte como), mas isso muda o tom da história por completo!

Também vale lembrar, você não precisa usar os tipos de dano como aparecem aqui: cada mestre pode fazer sua própria lista, de acordo com sua campanha. Pode apenas separar em material (corte, perfuração, pancada) e energia (todos os outros). Pode separar em físico e social. Pode pegar apenas três ou quatro itens e ignorar os outros, ou incorporar tudo em uma lista menor. Ou uma lista maior ainda, adicionando outros tipos que você mesmo pode inventar!

Trocar de Dano

Escolha um tipo de dano para seu personagem. Você não paga pontos por isso. Esse dano corresponde à sua melhor arma ou técnica. **Você pode trocar para outro tipo com um movimento**, mas isso piora seu desempenho ou exige esforço adicional. **Mudar o tipo de dano causa Perda** no ataque.

Além de seu dano básico principal, você também pode escolher um tipo diferente para cada vantagem que causa dano. Por exemplo, você causa dano de pancada com seu Poder, mas tem um Ataque Especial com dano cósmico! O tipo de dano da vantagem substitui o seu tipo normal quando ela é usada, sem causar Perda. Se a vantagem não tiver um tipo de dano associado, ela usa o dano padrão que você escolheu para o personagem.

Mudar o dano também pode depender dos recursos à disposição. Largar a espada e lutar com os punhos faz sentido. Mas pode ser estranho um professor mudar seu ataque psíquico para raios de fogo! **O mestre pode proibir trocas sem sentido, ou cobrar do jogador 1PA**, como em um poder surpreendente.

Adicione as seguintes vantagens e desvantagens para campanhas com diferentes tipos de dano:

Adaptador 1 pt

Você tem facilidade para aprender novas técnicas e improvisar armas e golpes. Carrega um monte de armas, ou sabe improvisar, ou tem muita sorte. Pagando 1PM, você pode trocar o seu tipo de dano sem causar Perda. Você mantém o novo tipo até trocá-lo novamente (pagando outro PM) ou voltar ao seu tipo de dano original (sem custo).

Ataque Especial

• *Híbrido.* Aumenta o Poder do ataque em P+1. Além disso, adicione um segundo tipo de dano. 1PM.

+Resistência 1 pt cada

Escolha dois tipos de dano. Contra eles, em testes de defesa, sua Resistência é somada uma segunda vez. Você pode comprar esta vantagem várias vezes, para mais tipos.

Invulnerável 1 pt cada

Escolha um tipo de dano. Você é imune a esse dano, é impossível feri-lo dessa maneira. Você pode comprar esta vantagem várias vezes, para mais tipos.

Vulnerável –1 pt cada

Escolha dois tipos de dano. Contra você, esses ataques causam dano dobrado. Você pode pegar esta desvantagem várias vezes, para mais tipos.

+Magia

A versão normal desta vantagem é bastante simples, mas limitada. Para jogadores avançados, adicione o seguinte:

Vantagens. Magia também pode criar efeitos iguais a outras vantagens. Você pode ficar Invisível, usar Teleporte, mudar de forma com Transformação e assim por diante. O efeito dura uma rodada (mas veja adiante) e o custo em PM é igual a 3x o custo em pontos da vantagem. Você também precisa pagar qualquer outro custo em PM que a vantagem tenha: para paralisar um alvo, por exemplo, você paga 3PM por Paralisia e então 2PM para usá-la. Isso funciona apenas para vantagens: você não pode criar efeitos semelhantes a técnicas apenas com Magia. (Gaste XP para aprendê-las, safado!)

Magia Duradoura. Magia é uma coisa versátil e poderosa, mas também custosa. Você pode usar uma ação completa e gastar três vezes mais PM para uma magia que dure até o fim da cena. Então, gastando 9PM (3PM multiplicados por três) você cria um escudo arcano que defende +3 pelo resto do combate, sem gastar mais PM.

A magia duradoura leva uma rodada inteira para ficar pronta: se antes do seu próximo turno você receber qualquer dano, precisa passar em um teste de Resistência (Mística) com meta igual ao dano. Se falhar, perde a concentração e os PM gastos.

Você pode cancelar uma magia duradoura de outro mago com uma ação, gastando o mesmo valor em PM (o valor original, não triplicado), e um teste resistido de Mística contra ele. Anular um círculo de proteção mágica que concede defesa +3, por exemplo, custa 3PM.

O número máximo de magias duradouras que você pode manter é igual à sua Resistência. Sua magia duradoura é interrompida quando você quiser, ou caso seja derrotado.

+Movimentação

Terreno Difícil. Escalar uma montanha é mais difícil que correr em uma planície. Nadando, a água dificulta o deslocamento. É mais complicado atravessar as ruínas de um terremoto recente que um estacionamento vazio.

Quando um combate acontece em terreno difícil, você precisa usar o dobro de movimentos para mudar sua distância: dois para Perto/Longe e Longe/Muito Longe, e quatro (!) para Muito Longe/Fora de Alcance.

Um teste de perícia, como Esporte ou Sobrevivência, pode vencer o terreno difícil e você se move normalmente. A meta é definida pelo mestre: 9 para um rio calmo, 12 para uma correnteza forte, 15 para um redemoinho e assim por diante.

Para o alto e avante! As distâncias também valem na vertical. Quando um personagem com a vantagem Voo usa movimentos para se afastar, apenas outros que também voem poderão usar movimentos para alcançá-lo.

Você pode usar um movimento para saltar e alcançar um alvo voando Longe, sem precisar voar, mas terá Perda no teste de ataque. Não é possível alcançar alvos Muito Longe ou Fora de Alcance com um salto; para estes, você precisa da vantagem Alcance.

Voar também permite ignorar terreno difícil. No entanto, alguns terrenos ou situações — cânions cheios de curvas sinuosas, fortes correntes de ar, espaços apertados — podem prejudicar um personagem voando.

Caindo. Uma queda causa 1D de dano para uma altura igual a Perto, 2D para Longe, 4D para Muito Longe e 6D para Fora de Alcance. Um teste de Esporte com meta 6 (Perto), 9 (Longe), 12 (Muito Longe) ou 15 (Fora de Alcance) reduz o dano à metade. Um salto para atingir um oponente voando não é considerado uma queda; você não sofre dano por quedas de alturas que seja capaz de saltar.

Viagens longas. Em viagens longas fora de combate, o mestre decide o tempo de deslocamento. Ele diz quantos dias demora para ir de uma cidade a outra, ou para chegar até a entrada da rede de túneis subterrâneos no meio das montanhas.

Quando a viagem passa por terrenos difíceis, ou oferece obstáculos, ou o grupo se esforça para chegar mais rápido, o mestre pode declarar uma meta estendida. Cada sucesso deixa o grupo mais próximo do destino, enquanto cada falha atrasa a chegada em um ou mais dias. Uma falha total pode fazer com que se percam, levando a um lugar completamente diferente!

Privações

3DeT Victory é sobre chutação de balde, não é sobre morrer afogado, sufocado, de exaustão ou fome! Normalmente, ficar faminto apenas faz seu estômago roncar alto enquanto os outros olham feio.

Mas talvez seu jogo seja diferente. Talvez ocorra uma cena em que todos acabam trancados em uma armadilha inundada. Ou talvez os personagens estejam em profundo desespero, cerceados em uma cidade-fortaleza enquanto suprimentos se esgotam e gigantes canibais rondam lá fora. Nestes casos, dano não será a única coisa que pode vencê-lo!

Cansaço. Realizar esforço por um período muito longo deixa o personagem cansado. A cada meia hora de esforço intenso (como correr, combater ou realizar uma prova muito difícil), ele deve fazer um teste de Resistência. A meta começa em 6, e aumenta 3 a cada novo teste. A perícia testada depende da tarefa — Esporte para um esforço físico, Saber para um exame acadêmico, etc. Se falhar, cai derrotado por 1D horas.

Respiração. Quando prende a respiração, o personagem faz um teste de Resistência a cada 5 minutos, em repouso ou velocidade normal; ou a cada rodada, em combate ou cena de ação. A meta começa em 6, e aumenta 3 a cada novo teste. Pode-se usar perícias que afetam o condicionamento físico, como Esporte ou Sobrevivência. Se falhar, cai derrotado e já inconsciente; a partir da rodada seguinte, deve então fazer um teste de morte por rodada.

Fome e sede. A cada dia inteiro sem comer ou beber, o personagem deve fazer um teste de Resistência (com a perícia Sobrevivência, se tiver). A meta começa em 6, e aumenta 3 a cada novo teste; cada falha reduz a Resistência em 1 ponto (reduzindo também os PV). Se chegar a R0 e não receber nutrição, morrerá no dia seguinte. Após comer e beber, a Resistência é recuperada 1 ponto por dia.

Sono. Após um dia inteiro sem dormir, um personagem tem Perda em todos os testes e deve fazer um teste de Resistência (6). Se passar, repete o teste a cada hora, cada vez aumentando a meta em 3. Se falhar, cai em sono profundo por 2D horas.

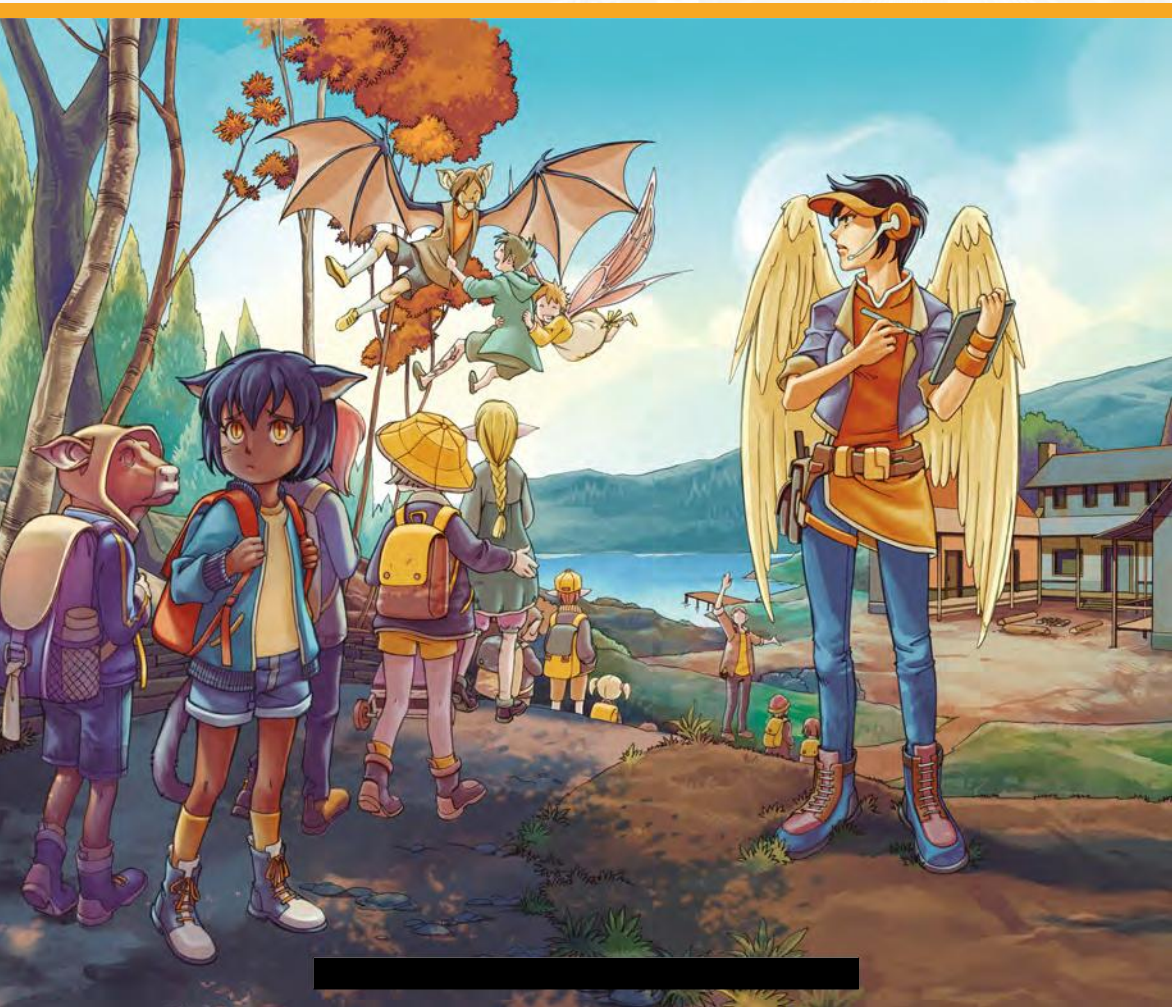
A vantagem Imune evita ser afetado por algumas destas privações.

+Escalas

Inferiores

Assim como uma escala pode ser dez vezes maior, também pode ser dez vezes menor. Você pode, pelo motivo que for, querer escalas *abaixo* do padrão Ningen. Talvez para representar seres muito fracos, pequenos ou até microscópicos.

A relação entre as escalas se mantém. Um monstro Sugoi tentando intimidar uma criança Chibi tem dois Ganhos e críticos automáticos em seu teste. Mas quando essa mesma criança tenta acertar uma barata Mushi com uma chinelada, é ela quem ganha os bônus. Pobre inseto!



Chibi é para seres como crianças ou pequenos animais, como cães, com capacidades abaixo de um humano adulto. Significa "pequeno". Claro, estamos falando de crianças e animais *comuns* — uma garotinha com pais espiões e superpoderes psíquicos pode muito bem pertencer a escalas superiores!

Ningyou é para seres do tamanho de brinquedos ou animais ainda menores, como gatos e ratos. Significa "boneco". Não? Tá bom, "figura de ação"!

Mushi é para seres minúsculos, quase pequenos demais para serem vistos. Significa "inseto". Tão insignificantes para um humano quanto este é para um deus (aliás, a diferença de escalas é a mesma nos dois casos), podendo ser esmagados sem que este sequer perceba.

Ilimitadas

As escalas na verdade são infinitas! Mesmo criaturas Kami podem ser sobrepujadas por deuses maiores, ou entidades cósmicas, ou guerreiros XYZ que expandem sua energia espiritual incessantemente enquanto mudam a cor do cabelo.

No sentido oposto, podemos ter personagens microscópicos, do tamanho de átomos, ou universos inteiros existindo em dimensões quânticas infinitesimais. Sim, como no filme.

Você pode continuar adicionando Ganhos e críticos automáticos a um personagem além de três escalas de diferença.

Igualadas

Quando consegue um crítico em um teste, você soma novamente o atributo. Quando está em escala superior, também. Então, ao conseguir um crítico, podemos dizer que você subiu uma escala naquela jogada!

Um 6 em um teste é considerado um crítico **Sugoi** (incrível). Dois 6 é um crítico **Kiodai** (gigante). E três 6, um crítico **Kami** (divino). Assim, entre escalas diferentes, quando o lado de escala menor rola um crítico, isso reduz (ou elimina) a diferença naquele instante.

Por exemplo, se um personagem Ningen rola um 6 (crítico Sugoi) em ataque contra um inimigo Sugoi, as escalas se igualam e efeitos de escala não se aplicam. O alvo não terá defesa perfeita, sofrendo 1 ponto de dano automático.

Essa medida também ajuda na descrição da cena: um sucesso Sugoi sempre será mais, hã, *incrível* que um sucesso comum. Em *3DeT Victory*, basta uma boa rolagem de dados para atingir o poder de um deus!

AO VIVO
10.000

Capítulo 5

O Mestre

Para jogar *3DeT Victory* com as regras contidas neste manual, você e seus amigos criam personagens. Estes são os grandes heróis da história, sejam astronautas, exploradoras, arqueólogos, feiticeiras ou vendedores de picolé. Cada jogador tem um personagem para cuidar. Ou melhor, nem todos. Existe um jogador que cuida de vários personagens, até *dezenas* deles.

Este jogador especial é o mestre. Ele é o narrador, juiz e diretor do jogo. Dá vida ao mundo ficcional e diz aos outros em que situação os personagens se encontram. Cabe ao mestre dizer tudo que acontece, exceto as ações dos jogadores. Cada muralha, ilha voadora, pedestre distraído ou kaiju atrapalhado só existe se o mestre diz.

Como se faz isso? Apenas fale claramente, em voz alta. Simples assim.

Não há modo certo ou errado, melhor ou pior. Cada mestre tem seu estilo. Você pode ser breve e direto — *"Vocês estão em uma pedreira, diante de um monstro azul com cara de abobrinha: o que fazem?"* Pode ser dramático, exagerar com gestos ou entonações de voz. Pode ser detalhista, descrevendo cada parte do monstro, cada ponto da pedreira. Pode preparar anotações para ler durante o jogo (não, isso não é trapaça). Pode mostrar figuras ou preparar trilhas musicais para ainda mais impacto. **O melhor jeito é o seu próprio jeito.**

Outra função do mestre é conhecer as regras. Você deve saber como funcionam, estar preparado para tirar dúvidas dos jogadores. Não faz mal folhear o manual rapidamente durante o jogo — mesmo para o mestre, esquecer alguma regra é normal. O mestre pode violar regras, mas para isso primeiro precisa dominá-las. Ainda, o mestre pode inventar novas regras de improviso, para situações que o manual não prevê — ou caso não se consiga achar a regra rapidamente.

A decisão do mestre sobre as regras é final; ele é o juiz do jogo. Mas lembre-se, é sempre importante que os jogadores estejam cientes de qualquer mudança, e que concordem com ela (são seus amigos, afinal). Em *3DeT Victory*, como na vida, é melhor ser feliz do que ter razão!

Mestrar é diversão

Dizem por aí que "o mestre tem o dever de divertir os jogadores". Isso não é verdade.

Claro que o papel do mestre é importante e trabalhoso. Você inventa a história, prepara fichas de adversários, desenha mapas. Se fizer tudo errado, ninguém se diverte e o jogo fracassa. Mas lembre-se, você *não é* o único responsável pelo sucesso ou fracasso de uma sessão — isso também cabe aos outros jogadores. Vocês estão contando uma história juntos.

O mestre tem responsabilidades, mas *3DeT Victory* não é um trabalho — é um passatempo. O mestre também é um jogador, também está aqui para se divertir. Quando o jogo não é prazeroso para você, quando a pressão de entreter os outros supera a diversão, algo está errado.

Talvez você decida ser o mestre por ser o dono deste manual, por ser o primeiro a ler tudo e entender as regras. É natural, muitos mestres surgem assim. Mas talvez você simplesmente prefira ser jogador. Ou não quer ser o mestre todas as vezes; muitos grupos alternam esse papel entre os jogadores. Uma rotatividade de mestres vai evitar que um único mestre fique cansado ou sobrecarregado.

Se pretende mestrar pela primeira vez, apenas leia o manual com calma e comece. Não se sente preparado? Veja sessões de RPG online — existem muitas campanhas nas plataformas de vídeo, incluindo o canal da Jambô Editora no Youtube. Acompanhe publicações como a *Dragão Brasil*. Acima de tudo, não tenha medo de errar: mesmo se tiver intenções de transmitir seus jogos por stream, vai descobrir que erros e imprevistos são comuns. *3DeT Victory* não é sobre atuações impecáveis ou roteiros brilhantes. É sobre gritar, gargalhar e comemorar.

Vai inventar sua própria aventura? Não se preocupe em preencher todos os detalhes — tudo que é importante acontece na mesa de jogo. Pense em algum objetivo simples: explorar uma Arca, salvar uma vítima, derrotar um vilão, encontrar um tesouro. Pense em quais inimigos e aliados serão encontrados pelo caminho, faça suas fichas (ou improvise-as na hora). Não é preciso mais que isso para começar a mestrar.

Sua história pode ser original, ou usar o mundo de *Era das Arcas*, ou ser inspirada em seu anime ou game preferido — ou uma mistura de tudo isso. Não é proibido basear a aventura em alguma série já existente, ou usar um personagem famoso como figurante. *3DeT Victory* praticamente nasceu para que RPGistas pudessem emular seus heróis de anime/mangá preferidos!

Finalmente, não exagere no preparo. Não se incomode quando algo sair diferente do que planejou — isso *vai* acontecer. As decisões dos jogadores, muitas vezes, seguem um caminho oposto ao que você previu. Você pode até tentar guiá-los, mas não forçá-los. Caso escolham *não* entrar no castelo que você passou a semana mapeando, apenas guarde o mapa para outro dia. Relaxe e improvise. **Quanto mais você mestrar, menos preparação vai precisar.**

O papel do mestre

Jogadores podem tentar tudo que quiserem, mas as regras e dados dizem se eles conseguem ou não. O mestre, no entanto, não tem essa limitação: tudo que ele diz, acontece. **O mestre tem controle total sobre a realidade no mundo de jogo.**

Pode soar fantástico, mas não é diferente de quando você conta qualquer história a alguém. Quando fala da viagem à praia e diz que choveu forte, você está controlando o clima nessa narrativa — pouco importa se choveu na vida real ou não. Quando exagera o tamanho do rato que atravessou correndo o pátio do colégio, está criando uma realidade diferente na imaginação dos ouvintes. *3DeT Victory* é parecido com isso.

O mestre diz aos jogadores o que eles vivenciam pelo caminho. Se ele anuncia que uma revoada de tucanos gigantes está atacando a cidade enquanto abacates com metralhadoras brotam dos bueiros, é com isso que vão lidar. O mestre não precisa seguir regras e nem rolar dados para realizar ações. Quando ele diz que há montanhas, elas estarão lá; quando diz que não há, elas nunca existiram.

Com todo esse poder em mãos, claro que os outros jogadores nunca poderiam "ganhar" do mestre — quando este decide que vai vencer, ele vence. Mas esse não é o objetivo do jogo. Encher a história de oponentes e obstáculos invencíveis não faz sentido. Quando planeja suas aventuras, o mestre deve cuidar para que sejam **difíceis, desafiadoras, mas não impossíveis.**

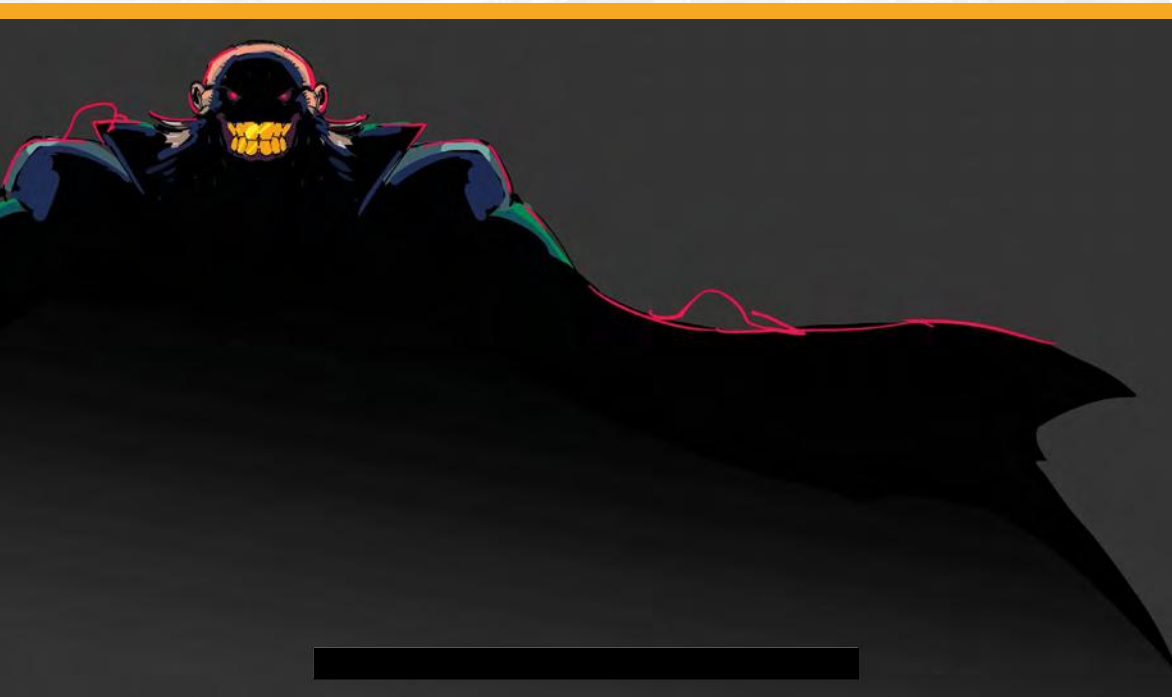
O mestre controla os adversários dos jogadores, mas ele **não joga contra os jogadores.** Nem os jogadores jogam contra o mestre. Todos combatem, mas também colaboram para fazer a história funcionar. Um jogador que insiste em seguir na direção contrária, ou intencionalmente atrapalha o jogo, não entendeu como *3DeT Victory* funciona.

O poder do mestre!

Ainda sobre regras, o mestre também decide quais são válidas, e quais não são. Mesmo que uma regra seja oficial e esteja no Manual, talvez o mestre tenha algum motivo para evitá-la.

O melhor exemplo é todo o capítulo +Regras. O *Manual 3DeT Victory* foi planejado para funcionar apenas com as regras padrão, é a forma mais simples e rápida de jogar. Tudo que está em +Regras é adicional, opcional. Um jogador pode se interessar em usar algo que esteja ali, mas só poderá fazê-lo com permissão do mestre. Ou será o mestre a decidir usar um ou mais trechos.

Regras padrão também podem ser proibidas. O mestre pode barrar alguma vantagem que ele acredita não funcionar em sua história, ou ser muito apelativa contra os adversários. Pode fazê-lo também por achar que não combina com o gênero, talvez seja uma aventura de exploração espacial sem Magia, ou uma trama realista sem arquétipos não-humanos. Isso precisa ser combinado com os jogadores antes da sessão começar.



Algumas vezes o mestre vai proibir uma vantagem ou arquétipo porque está guardando aquilo para um evento especial, único. Apenas o vilão final tem aquela vantagem proibida, apenas o NPC misterioso pertence àquele arquétipo. Ou ainda, porque será uma recompensa conquistada mais tarde: de que adianta gastar pontos com um Artefato se algo assim está guardado na última câmara da masmorra?

Portanto, os jogadores devem seguir as regras permitidas. O mestre, não. Ele pode construir NPCs como quiser, com quaisquer perícias, vantagens, desvantagens e arquétipos, sem preocupação com pontos. Mas cuidado! A pontuação é importante para medir o poder de um personagem, sem deixar forte ou fraco demais. Pense em um game qualquer: primeiro lidar com inimigos fracos, então cada vez mais fortes, chegando ao chefão final apenas depois de evoluir muito.

Ainda: embora o mestre não precise seguir regras, quebrá-las o tempo inteiro vai apenas confundir os jogadores, deixá-los incertos. As regras existem para mostrar como o mundo de jogo funciona. Quando o mestre escolhe anular o acerto crítico do jogador sem motivo algum, ele não poderá mais confiar em seu próprio personagem. Vai se sentir enganado, e com razão. É como jogar um game bugado, não há garantias de que seu esforço e habilidade serão recompensados no final. O mestre pode violar regras, mas nunca sem um bom motivo.

O mestre trapaceia

Às vezes o mestre precisa mentir para evitar problemas. Uma jogada de muita sorte (ou azar) que estragaria a cena. Um combate fácil ou difícil demais. A revelação de um segredo antes da hora. A morte acidental de um personagem jogador ou NPC importante. A derrota muito prematura de um herói ou vilão. Por ser um jogo baseado em rolagens de dados, tudo isso pode acabar acontecendo.

Para ter melhor controle sobre esse tipo de acidente, o mestre pode omitir o resultado de um teste, ou mentir sobre o que de fato aconteceu. Isso pode ser feito escondendo as fichas dos NPCs e jogadas de dados atrás de um escudo — uma folha de papelão dobrada, de pé sobre a mesa. Se o resultado verdadeiro é algo indesejado, apenas diga que o resultado foi outro.

Há outras formas de trapacear. Mudar os atributos dos inimigos no meio da luta. Aumentar ou diminuir PV do oponente para prolongar ou encurtar a luta. Adicionar uma imunidade que não existia antes para evitar que um adversário caia cedo demais. Dizemos "trapaça" por brincadeira: o correto seria *ajustes*.

Outra vez, seja comedido. Se fizer ~~trapaças~~ ajustes o tempo inteiro, os jogadores vão se sentir protegidos, ou enganados. Vitórias de mão beijada e derrotas inevitáveis são igualmente ruins. Não haverá risco, e sem risco tudo perde a graça.

Pelo prazer do risco, muitos grupos e mestres preferem jogar fazendo apenas rolagens abertas, sem escudo — e aceitando por completo os resultados. Dessa forma, sempre que os jogadores vencem ou perdem, sabem

com certeza que isso acontece por seus próprios atos. As conquistas são merecidas e as derrotas, justas.

Por falar em derrotas, o mestre não precisa temer que os jogadores sejam vencidos. Diferente de outros jogos, em *3DeT Victory* isso não quer dizer que morreram, nem que a campanha acabou — muito pelo contrário. Levantar-se após cair é parte importante nas sagas dos heróis de anime e tokusatsu. Mesmo que uma morte aconteça, será oportunidade para uma ressurreição e retorno triunfal, seja herói ou vilão. **Tudo bem em ser derrotado.**

O mestre negocia

Quando dizemos que o mestre tem sempre a palavra final, isso não significa simplesmente usar sua autoridade para proibir tudo.

Jogadores buscam sucesso, vitória. Exploram as mecânicas, procuram oportunidades, calculam as melhores chances, tentam desempenho máximo. Acham brechas nas regras que ninguém percebeu antes. Fazem combos. E não podem ser culpados por nada disso. RPG é um jogo: ninguém joga para perder.

Explorar as melhores opções, construir o personagem mais eficaz, também é parte da diversão. Se o grupo encontrou maneiras de produzir máquinas de destruição em massa, o mestre não precisa necessariamente proibir — basta ajustar a aventura. Trazer testes mais difíceis, oponentes mais fortes. Explorar desvantagens dos personagens jogadores. Ou apenas deixar que destruam tudo, se todos acham divertido.

Quando um único jogador consegue um personagem mais poderoso que os outros, isso sim pode ser um problema. Ele rouba a cena, derrota todos os inimigos, fica sempre nos holofotes. Deixa os demais frustrados. Talvez o mestre precise, sim, intervir. Verificar se o apelão tem alguma fraqueza não explorada. Ajudar os outros a melhorar seus personagens. Equilibrar as coisas.

Durante a sessão, jogadores também podem buscar soluções fáceis ou até "trapacear": *3DeT Victory* é extremamente aberto a reinterpretar suas mecânicas, jogadores inteligentes podem se aproveitar disso. Tomar liberdades exageradas. Alegar que uma vantagem deveria fazer algo mais, ou que uma desvantagem não deveria acontecer ali. Tentar usar uma única perícia para tudo. Enfim, buscar convencer o mestre de que estão certos.

Aqui o mestre assume seu papel de árbitro, protegendo o jogo. Claro que as regras podem ser torcidas, esticadas — mas não até arrebentar! Elas existem para manter o mundo de jogo coeso, manter a realidade imaginária consistente. Pode-se fazer exceção para aceitar uma ideia divertida. Mas será isso mesmo, uma exceção. Não o padrão.

Jogadores às vezes reclamam com os próprios autores para mudar regras de que não gostam, tornar essas mudanças oficiais, porque não querem discutir com o mestre. Acontece que **debater também é parte do jogo!** Argumentar, questionar, justificar, provar seu ponto com lógica. Precisamos disso para viver em sociedade, para nossas inter-relações pessoais. Não sem motivo, RPG é usado como ferramenta para desenvolver habilidades sociais. O jogador quer que seu personagem consiga executar aquela manobra irada? Basta convencer o mestre.

O mestre erra

Talvez você tenha visto streams de RPG com mestres incríveis, em atuações dramáticas e impecáveis, conduzindo combates empolgantes e tramas elaboradas. Talvez esse desempenho perfeito faça você se sentir inadequado para mestrar. Talvez tenha medo de cometer erros.

Temos uma notícia para você. Os melhores mestres, aqueles com milhões de inscritos em seus canais, também erram. Também esquecem regras, erram contas. Também deixam aquele goblin ali no cantinho sem fazer seu ataque. Parte daquilo que torna tais mestres excelentes, é que eles não temem errar. Quando acontece, eles ignoram, improvisam ou se desculpam. E seguem em frente.

Nenhum mestre é infalível. Nenhum mestre tem memória perfeita, nem conhecimento de cada parágrafo dos manuais de jogo. Mestres não sabem como funcionam todas as armas, poderes ou magias. Quase todos recorrem a anotações ou consultas rápidas aos livros. Ou perguntam aos demais jogadores, não há vergonha nisso.

Mesmo com aventuras planejadas e preparativos, haverá imprevistos. Talvez a aventura chegue a um ponto que você não antecipou. Quando algo sair do controle e você não souber como prosseguir, pare um instante. Faça uma recapitulação, pergunte a cada jogador o que está fazendo, peça que descreva o lugar onde está. Com isso ganhará tempo, e talvez ideias. Mesmo algum ato muito simples de um jogador — *"Eu olho pela janela!"* — pode recolocar a história nos trilhos.

Errar não é problema. O importante é manter as coisas acontecendo. Uma vez que a situação esteja clara para todos, retome a narrativa. A cena foi estabelecida. O problema reconhecido. Descreva tudo e faça a pergunta clássica: "*E aí, o que vocês fazem*?"

OLHA OS BANDIDOS FUGINDO DE CARRO! MAS AGORA EU MANJO AS REGRAS, É NÓIS!
CAIO EM CIMA DELES, ME ARREBENTO, FICO DERROTADO COM ZERO PV, MAS SÓ TOMAR UMA POÇÃO E POSSO SOCAR GERAL!
É O QUÊ? COMO ASSIM, "REGRA DA CASA"?

O mestre mata (!!!)

Em *3DeT Victory* não há morte súbita ou acidental, não existe *one-hit kill*. Não importa o ataque ou dano, não importa se um demônio da motosserra o esquarteja, um kaiju pisa em você, ou um canhão Yamato dispara em sua testa: você não morre imediatamente. Um personagem reduzido a 0PV cai derrotado, não morto. Ele pode ser morto apenas se, nesse estado, receber novos ataques. Ainda assim, tem direito a testes para resistir.

Essa mecânica existe por algumas razões. Primeiro, para criar um clima (razoavelmente) seguro em que os jogadores podem ousar mais, exagerar mais. Outros jogos e cenários exigem cautela, trazem riscos, punem os erros — não por serem ruins, apenas porque seu tom é diferente, perigoso. *3DeT Victory* não é um desses jogos. *Era das Arcas* não é um desses cenários.

Segundo, para abraçar mais gêneros de mangá, anime e games. Antigas versões de *3DeT* eram mais focadas em *shounen* de luta, em aventuras envolvendo combate violento. Esse tipo de história ainda é possível, mas lutar está longe de ser a única forma de resolver disputas. As regras atuais usam a mesma mecânica básica para torneios esportivos, reality shows de culinária, ser o mais popular do colégio, e quaisquer outros.

E terceiro, para melhor emular a maioria dos mangás e animes de aventura — em que morrer não é algo frequente, mesmo quando há lutas. Mortes acontecem, mas são momentos especiais, dramáticos, poderosos. Você será capaz de nomear várias séries com poucas ou nenhuma morte ao longo de vários episódios. Ou até temporadas inteiras.

Grupos acostumados a outros RPGs, outros estilos de jogo, podem estranhar. Mestres podem ter dificuldade em "matar" os jogadores, acabando frustrados por ser quase impossível detê-los. De igual forma, jogadores podem extorquir as regras, atirando-se contra riscos e perigos de formas absurdas (para os padrões da campanha). Podem ser arrogantes e inconvenientes, recusando-se a aceitar derrotas, passando impunemente por todos os obstáculos, até zombando deles (ou pior, zombando do mestre). Mestres não são os únicos jogadores que podem abusar de seu poder.

Claro, *existem* animes implacáveis, trágicos, cheios de matança. Morre-se devorado por zumbis, zerando seu HP no game online assassino, ou por ter o nome escrito no caderninho maldito. Nestes casos, não deixe que a regra padrão o detenha:

- **Imortal e Regeneração.** Estas vantagens ficam proibidas.
- **Derrota plena.** Um personagem derrotado, além de sofrer todas as penalidades normais, não recupera PV e permanece nesse estado até o final da cena.
- **Sem derrota.** Não existe a condição de derrotado. Personagens que chegam a 0PV fazem imediatamente um teste de morte.
- **Morte certa.** Não existe teste de morte. Personagens que chegam a 0PV caem inconscientes. Se não recebem ajuda, morrem após um número de rodadas igual a sua Resistência.

Para sessões realmente perigosas, estabeleça uma ou mais entre estas regras. E veja seus jogadores se tornarem muuuito mais cuidadosos.

Seu próprio jogo

Não apenas os personagens jogadores ganham experiência. Após algum tempo atuando, mestres também evoluem.

Cada mestre acaba encontrando seu estilo, seu jeito de mestrar. Pode continuar usando as regras como estão no manual, ou querer mudá-las, adequá-las a cada aventura. Pode também adicionar regras novas, de sua própria invenção. Novas vantagens, desvantagens, arquétipos. Novos artefatos, receitas, técnicas. Até mesmo seu próprio mundo de campanha, que pode ter elementos de *Era das Arcas,* ou seu anime preferido, ou algo totalmente original. Ser criativo e proativo está no sangue de todo bom mestre.

Ainda, talvez você esteja buscando um clima diferente. *3DeT Victory* é sobre anime/mangá/games, é sobre poder exagerado, diversão irresponsável, pancadaria e gritaria. Os personagens dificilmente morrem, nem sofrem (muito) por errar. Se você pensa em mestrar uma campanha de horror pessoal, ou alta espionagem, ou sobrevivência pós-apocalipse, nem tudo nas regras padrão vai combinar.

Então fique à vontade, mude tudo que quiser. Mas, para violar regras, o mestre precisa antes conhecê-las muito bem, ter a certeza de que precisam mesmo ser mudadas. Como está, o jogo foi preparado para funcionar na maior parte das vezes. Antes de mudar, procure em "+Regras" por algo que esteja querendo. Antes de inventar algo novo, verifique se algo assim já não existe.

E quando for o caso, bagunce tudo!

Encontros aleatórios

Um combate imprevisto envolvendo monstros e outros inimigos agressivos é conhecido, em RPGs, como "encontro aleatório". Você viu isso muitas vezes em games: enquanto vaga por lugares inexplorados do mapa, um ou mais oponentes surgem sem disposição nenhuma para conversar.

O MESTRE É GENTE BOA E A GENTE CAIU DIRETO NO TESOURO SEM LUTA NENHUMA! CURTI DEMAIS ESSE JOGO!
O MESTRE É UM #*%@ E A GENTE CAIU NO MÍMICO SEM LUTA NENHUMA!

Dicas de mestre

- Quando começamos no RPG, é normal dar importância exagerada às regras. Você adquire o manual, estuda da primeira à última página, aprende como construir personagens e como o sistema funciona: agora, claro que pretende fazer tudo isso valer a pena. Usar as regras tanto quanto possível, fazer fichas para todo e qualquer NPC, exigir testes a todo momento. Na verdade, você não precisa de nada disso. **Quanto menos utilizar as regras, melhor!**

- Testes existem para criar expectativa, ansiedade, tensão. Devem ser reservados para quando falhar tem consequências graves (ou engraçadas). Então evite pedir testes para coisas simples demais. Tarefas banais — procurar algo na geladeira, dirigir em uma avenida pouco movimentada, descascar uma fruta… — não necessitam de dados. Qualquer ação que possa ser resolvida com um teste Fácil nem precisa ser testada. O jogador apenas consegue e a cena continua.

- Muitas vezes um jogador terá uma ideia esperta ou engraçada para resolver um problema. Uma ideia que vai contra seu planejamento de mestre, capaz de vencer facilmente um obstáculo que previa uma solução mais complicada. Se puder, aceite! Não importa se havia uma série de testes complexos para escapar da armadilha mortal. As risadas quando o tecnomago encolheu o grupo para descer pela descarga valeram a pena! **A melhor história é aquela que vocês criam juntos.**

- As primeiras sessões são para aprender. Comece com desafios de perícias que não envolvem muito perigo. Deixe que os jogadores descubram como funcionam suas vantagens e técnicas. Em lutas, use menos oponentes, com pontuações baixas e poucos Pontos de Vida. Veja como os jogadores lidam com isso, e ajuste os próximos desafios de acordo.

- Cada jogador tem seu próprio jeito de interagir. Alguns são mais calados, outros gostam de falar e podem monopolizar a partida. Cabe ao mestre identificar algum jogador deixado de lado, trazê-lo de volta ao jogo. Pergunte o que ele vai fazer. Inclua problemas que seu personagem pode resolver. Ou tire um monstro do boné e mande pra cima dele! Mantenha todos os aventureiros agindo.

- Quando terminar a sessão, pergunte aos jogadores como pretendem gastar seu XP — e use essa informação a seu favor. Na próxima sessão, traga um evento em que a nova vantagem ou perícia é obtida. Claro, um jogador pode apenas *comprar* Luta por 1 Ponto, mas conquistar a perícia em um campeonato é muito melhor!

Estes encontros servem para movimentar as coisas quando o jogo está meio parado. Mas, se puder, evite que sejam *totalmente* aleatórios. Procure criar alguma ligação entre cada combate e o objetivo da aventura. Não é preciso construir personagens apenas com esse propósito, mas faça com que o encontro revele algo sobre a trama. Uma pista qualquer, objeto intrigante ou peça de um quebra-cabeça maior.

Aproveite estes encontros, também, para dar oportunidades a jogadores que estejam meio de lado. Lembra daquele bárbaro que adotou constru-

tos como Inimigo? Não há nenhum previsto na aventura? Este é um ótimo momento para aquele mecha fora de controle aparecer destruindo tudo sem mais nem menos...

Não existe, também, nenhuma lei dizendo que encontros aleatórios *sempre* acabam em combate. Esta sempre será uma grande vantagem dos RPGs sobre videogames, a liberdade para resolver coisas de formas criativas. Monstros e bandidos podem ser convencidos, intimidados, subornados, enganados. Se os jogadores tiverem ideias divertidas para evitar lutas, não há porque negar.

Aventuras...

RPG é um jogo de contar histórias. Estas podem ser tão variadas quanto você e seus amigos imaginarem. Uma fuga alucinante em um trem em chamas. Uma luta sobre balsas prestes a cair de uma cachoeira. Um longo jantar de negócios com o monarca de um reino distante. Agitada ou tensa, séria ou maluca, tanto faz. Chamamos todas essas histórias de "aventuras".

Aventuras são narrativas completas, com começo, meio e fim. Podem ser rápidas, para jogar de uma só vez (também conhecidas como *one-shot*); ou separadas em várias sessões, como episódios de anime ou capítulos de mangá, ao longo de várias sessões. Não há problema em interromper a aventura e retomar outro dia — é como salvar seu progresso em um game. Quando os jogadores se reunirem outra vez, basta retomar de onde estavam.

Aventuras de *3DeT Victory* podem ser tão estranhas quanto possível (e impossível). Em seu próprio mundo de campanha, com as Convergências e

a chegada das Arcas, existe todo tipo de criaturas incríveis — seja como personagens jogadores ou inimigos. Grupos Arcanautas podem planejar sua próxima expedição em alguma cafeteria, degustando capuccinos preparados por algum elfo ou minotauro ou anjo celestial. Ou pode-se ter aventuras baseadas em seu anime ou game favorito. Em todos os casos, os personagens interagem com o cenário descrito pelo mestre e perseguem seus objetivos pessoais enquanto o ~~mestre~~ universo conspira para atrapalhar tudo.

3DeT Victory é sobre humanos vivendo com dinossauros, alienígenas, robôs, magos, ninjas... tudo é permitido, nada é estranho demais. Nenhuma aventura é tão absurda que este jogo não aceite.

Criando uma Aventura

Embora existam aventuras pré-publicadas e prontas para uso, grande parte da diversão está em inventar suas próprias aventuras.

O primeiro passo é pensar em **um problema.** Pode ser qualquer tipo de obstáculo, dificuldade ou mistério a solucionar. Um prédio residencial amanheceu cercado de monstros. A prefeitura decretou um concurso para escolher qual banda abrirá o festival. Um glifo surgiu no refeitório do colégio. Alguém não veio trabalhar hoje. Mesmo a chegada de um novo vizinho, ou uma porta que não abre, é suficiente para começar uma aventura.

O segundo passo é **envolver os personagens**. Esta parte não costuma ser difícil, o jogador padrão está sempre pronto para se meter em problemas. Mas uma maneira garantida é fazer com que o problema afete os heróis diretamente. Prédio cercado? É onde os personagens moram. Glifo abriu uma Arca que engoliu metade da escola? Adivinha *onde* os heróis estudam...

Por fim, inclua **um conflito.** Não necessariamente luta ou briga; pode ser uma competição, um debate, uma prova de habilidade, qualquer coisa

que exige esforço ou risco para superar. Algo ou alguém que atrapalha ou evita que os personagens consigam o que desejam. Esse adversário deve ser vencido pelo grupo. Pode ser um único vilão, uma organização inteira, um antagonista qualquer — ou algo diferente, como um desastre natural, uma epidemia, um fenômeno misterioso. A maioria das histórias de *3DeT Victory* são sobre derrotar um oponente claro. No campeonato de futebol, o time adversário. Na invasão alienígena, o líder da frota inimiga. Quanto à porta que não abre... bem, ninguém mandou ela ficar no caminho!

Cena por Cena

Criar uma aventura e vê-la funcionando (ou não) é uma experiência valiosa, por ser imprevisível. A possibilidade de tudo sair diferente do esperado é que faz valer a pena continuar rolando dados. Mesmo uma aventura curta envolve muitas variáveis. Não há como planejar tudo. Nem precisa ser assim.

Uma maneira de organizar sua aventura é dividi-la em cenas. Cada cena é uma situação, um evento da história, com começo, meio e fim. Uma cena acontece em um mesmo lugar, muitas vezes começando quando os personagens chegam ali e terminando quando vão embora. Uma cena pode ser longa como uma reunião de negócios, ou curta como a ativação de uma armadilha. No mundo de jogo, pode durar horas ou segundos. Uma sucessão de cenas é o que forma uma história.

Algumas cenas podem ser apenas descritivas, como uma *cutscene* em um game, com o mestre explicando algo. Mas na maioria das vezes, uma cena tem oportunidades para todos os jogadores agirem. Algumas envolvem resolução de problemas por troca de ideias entre os jogadores e testes de perícias. Outras podem ser apenas conversas entre o grupo, ou com um NPC. Outras podem ser combates ou conflitos, sejam violentos ou não; todo combate é uma cena.

Sempre comece a cena explicando aos jogadores onde estão, como chegaram ali, quem são os outros personagens presentes — é importante que todos tenham uma imagem mental da situação. Faça-os se sentirem no local, seja rico em minúcias, descreva sons e cheiros. Deixe que perguntem sobre detalhes sutis ou escondidos; caso não o façam, peça testes de Percepção.

Idealmente, cada cena deve conter algum obstáculo. Pode ser simples como um teste de perícia, ou complexo como um grande combate. Garanta que todos os jogadores consigam atuar na cena, não deixe ninguém de lado. Não ofereça problemas que apenas alguns personagens podem resolver. Superado o obstáculo, pule para a cena seguinte.

Use intervalos entre as cenas para recapitulações rápidas, para ter certeza de que as coisas estão claras e tudo acabou como deveria. Nem sempre os jogadores se lembram de todos os detalhes, é normal ficar distraído quando não está na sua vez. Também pode ocorrer que alguma pista passe despercebida, um NPC deixe de ser abordado, uma tarefa necessária deixe de ser executada. Nestes casos, peça por testes. Se ainda assim tudo falhar, aplique as consequências nas cenas seguintes, ou resolva essas ações de outras maneiras.

E assim, cena por cena, chegamos à...

Batalha decisiva

É hora da verdade! Aqui os jogadores ficam frente a frente com o grande problema, o objetivo final da aventura, traçado logo nas primeiras cenas. Todos os testes, todos os combates, trouxeram a este momento. Hora de gastar PA. Torrar os últimos PM. É tudo ou nada!

O grande oponente — seja o vilão maquiavélico bidimensional que busca dominar o mundo começando por seu bairro, ou o rival egocêntrico que jamais perdeu nas partidas de truco no intervalo da sétima série — estará diante dos personagens. Claro, nem todas as aventuras terminam com uma batalha decisiva contra um último chefe — mas a maioria, sim. Os jogadores passaram por toda a aventura derrotando adversários menores, reunindo recursos e acumulando XP para *este* confronto. É a luta mais difícil da aventura.

Cuide para que a ocasião seja especial, diferente de outros momentos até aqui. Mais do que lógica, é a hora da catarse. O importante é que seja decisivo, agitado e empolgante. A partida final de um campeonato de futebol. Um concurso entre bandas do colégio. Uma troca de golpes contra um vilão ou monstro gigante. Todas estas são ótimas cenas finais.

Não é mais momento de pegar leve, proteger os heróis. Aqui deve haver chance *real* de derrota. A esta altura, você tem bom conhecimento sobre os personagens jogadores e suas habilidades. Construa a ficha do chefe final de acordo. Mais sobre isso adiante, em “NPCs”.

Cena final

Não, a batalha decisiva contra o último chefe não é ainda o fim.

Após o confronto derradeiro, temos a cena final. É quando os jogadores são enfim recompensados por seus esforços. Ganham seu XP, quando é o caso, para evoluir seus personagens na próxima aventura. São home-

nageados, aclamados como heróis. Recebem seus troféus como vitoriosos no torneio. Prisioneiros resgatados mostram gratidão. Rivais contrariados mostram admiração. Interesses românticos decidem dar uma chance. Fogos explodem nos céus. O melhor cozinheiro entre os NPCs (às vezes, o pior) prepara um banquete em comemoração.

Alguém espiona a cena furtivamente nas sombras — peça um teste de Percepção para notar, mas nenhuma ação pode ser realizada para impedir sua fuga. Será o próximo inimigo? Um de seus capangas? Um possível aliado, investigando se os heróis são dignos? Um amor secreto?

Por outro lado, talvez os heróis tenham sido *derrotados*, algo perfeitamente possível em uma luta difícil contra o chefão. Você já sabe a esta altura, derrota não significa morte, muito menos o fim. Você viu certo treinador de monstros ser derrotado seguidas vezes por chefes finais, antes de enfim se tornar campeão (ok, você não precisa fazer seus jogadores esperarem *tanto assim*). Em *3DeT Victory*, uma derrota é apenas o início da próxima aventura.

Simples ou dramático

Conflito é algo necessário em qualquer aventura. É a confrontação para superar um obstáculo. Como foi dito, cada cena sempre deveria incluir um conflito — mesmo que seja algo inofensivo, como conseguir permissão dos pais para ver um show da banda Holy Avenger.

Isso é um combate?

Conflito não é o mesmo que violência, não precisa ser uma luta literal. As regras de combate em *3DeT Victory* na verdade funcionam para todo tipo de conflito, como uma corrida atlética, teste escolar, debate acadêmico, defesa no tribunal, concurso de comer pizza ou conquista amorosa.

Qualquer conflito pode ser resolvido como um combate, mesmo quando não é. Todos os três atributos básicos — Poder, Habilidade, Resistência — são considerados físicos, mentais e sociais. Os adversários usam atributos e perícias, atacam e defendem a cada turno, rolam dados. Os testes são os mesmos. Muda apenas o que eles representam.

Digamos que aconteça um espetáculo musical, e os personagens jogadores formam uma banda. Seu adversário é a plateia (com sua própria ficha). Cada turno equivale a uma canção. Os musicistas atacam com Poder contra a Resistência do público, até zerar seus PV. Perícias e vantagens podem ser usadas — talvez para conseguir um bom crítico naquele solo de guitarra. A plateia é derrotada quando seus PV chegam a zero, ficando exaustos (se o show foi mesmo bom).

E mesmo quando o conflito *envolve* violência, a luta não precisa ser mortal. Torneios de artes marciais não terminam em morte, apenas derrota (isto é, exceto quando aquele lutador sujo realmente tenta matar o outro cara).

Um conflito pode ser resolvido de modo simples e rápido, ou dramático e intenso:

• **Simples e rápido.** Use testes de perícias; o melhor resultado, vence. Qualquer personagem pode fazer um teste de perícia, mesmo que não a tenha. Se achar essa resolução rápida *demais*, tente a regra de metas estendidas (veja em +Regras). Use para livrar-se logo de confrontos casuais ou sem muita importância, como passar pelo guarda do portão.

• **Dramático e intenso.** Use as regras de combate padrão. Todas as vantagens e técnicas se aplicam — mas lembre-se que, em confrontos não violentos, perder PV não significa ser realmente ferido (exceto no orgulho). Use em todos os confrontos importantes, como etapas classificatórias em torneios, ou lutas contra capangas, monstros e vilões.

Não dê chance ao azar

Uma das maiores vantagens do RPG em relação aos games é não estar preso a um roteiro definido, nem escolhas e caminhos limitados. O jogador não tem poucas opções de diálogo e ação. Ele pode dizer tudo que quiser. Tomar qualquer decisão. Escolher qualquer caminho.

Por isso, a chance de os jogadores fugirem do roteiro é enorme. Com frequência vão deixar de perceber — ou mesmo ignorar deliberadamente — algum elemento importante. Podem passar direto pela porta que levaria ao esconderijo do vilão. Podem nocautear o NPC que entregaria uma informação vital.

Assim, evite que o andamento da história dependa apenas das decisões dos jogadores. Prepare alternativas, planos reserva — ou apenas mude tudo na hora. Outro caminho leva ao covil do vilão. Outro NPC revela o grande segredo.

Na maioria das vezes os jogadores estão dispostos a seguir suas deixas. Mas outras vezes, não: ignoram o chamado da aventura e querem fazer outra coisa. Então esteja pronto e disposto a mudar. Em vez do festival que você planejou, o grupo prefere fazer compras? Transforme o lugar em um shopping sem pensar duas vezes! As atrações agora são lojas. Músicos e técnicos de apoio viram seguranças e atendentes. O vocalista louco se transforma em um milionário excêntrico (e louco). Mesmas fichas, outro pano de fundo, e o jogo segue.

Mestrar bem é levar os jogadores ao objetivo, mas deixando que façam suas escolhas. *3DeT Victory* não é sobre restrições, não é sobre coisas que você *não pode* fazer; ***3DeT Victory* é sobre diversão, liberdade e exagero.**

Um modelo de aventura

Vamos usar o que aprendemos até aqui para planejar uma aventura simples. Nossa história é sobre uma banda K-pop iniciante formada pelos personagens jogadores. Todos estão em viagem até o festival de música na cidade vizinha para o show da "*maior banda de K-pop do mundo*", onde eles planejam ver seus ídolos. Você, como mestre, planejou três cenas indispensáveis para a história.

Para facilitar, optou começar já com todos dentro do carro, no meio da estrada. Um dos personagens está dirigindo, enquanto os outros caronas conversam. Esta é a **primeira cena**. Depois que você a descreve, a cena foi estabelecida; todos podem interagir, explicar melhor seus próprios personagens uns para os outros, ou descrever alguma ideia qualquer. Podem até sugerir outras cenas (parar em uma lanchonete ou visitar um conhecido que mora no caminho, por exemplo).

No intervalo entre as cenas principais, o mestre pode permitir que os jogadores façam qualquer outra coisa que quiserem. Mas, se estiverem se afastando demais do objetivo, traga-os de volta com dicas sutis sobre a iminência do evento principal. Caso não entendam ou ignorem, peça um teste e diga claramente que eles precisam seguir em frente.

A próxima etapa que você preparou vai ocorrer no meio do trajeto, talvez em uma parada no pedágio, posto de combustível ou o que for mais conveniente na hora. Você quer que o carro fique empacado por um problema no motor. Esta será a **segunda cena**. Você não precisa de nenhuma regra para que isso aconteça (mas jogar um dado de vez em quando, sem dizer o motivo, ajuda a criar tensão).

Mais uma vez, os jogadores devem apresentar soluções possíveis dentro das regras: empurrar o carro com testes de Poder, usar perícias para descobrir o defeito, convencer alguém a ajudá-los, conseguir outro meio de transporte — ou qualquer outra ideia. A cena só termina quando, enfim, o grupo volta para a estrada.

Temos então nossa **terceira cena**: quando todos chegam ao local do festival, descobrem que perderam os ingressos durante a cena anterior. Mais uma vez, o grupo precisa dar um jeito de entrar. Talvez implorando ou enganando com testes de Influência e Manha. Talvez usando Poder para convencer através de carisma e honestidade. Até mesmo executando uma música de improviso para provar que merecem estar ali. A cena termina quando os personagens conseguem acesso aos bastidores, enfim encontrando um dos astros da banda que tanto queriam assistir.

É o gancho para a cena seguinte e a **batalha decisiva**. Por um motivo qualquer, os personagens jogadores são convidados para colaborar com o show, tocando ao lado de seus ídolos. A sugestão de batalha "banda x plateia", comentada anteriormente em *Isso é um combate?* seria um encerramento épico para uma aventura com temática musical.

Perceba que podemos trocar quase todos esses eventos por outros similares, mantendo a mesma estrutura. O grupo tenta entrar em uma Arca sem permissão dos responsáveis pelo glifo. Acabam auxiliados por alguém que admiram, talvez um Arcanauta famoso. Então enfrentam um monstro perigoso ao seu lado. **Aventuras simples também funcionam.**

...e Campanhas!

Estamos entendidos que inúmeras cenas formam uma aventura. E que aventuras podem se estender ao longo de várias sessões. Estes capítulos isolados contam uma história, do início ao fim. Mas e depois? Como ficaram aquelas ideias todas nas fichas dos nossos defensores e não utilizadas? E as consequências de algo que fizemos no jogo e continua sem resposta?

Para isso existem as **campanhas**: séries de aventuras diferentes, mas envolvendo os mesmos personagens. Jogar campanhas é a marca do RPGista dedicado, é a diferença entre o jogador casual e o *hardcore*. Os heróis crescem, sobrevivem, vencem e avançam. Aprendem e evoluem, ganhando XP para enfrentar desafios cada vez maiores.

Se aventuras são como episódios de anime, campanhas são como temporadas, ou *sagas*. Não há um limite para sua duração, nem quantas aventuras precisa conter. Uma campanha muito curta pode ter apenas duas ou três aventuras, encerrando-se em poucas semanas ou meses. Outras podem durar um ano ou mais. E algumas *nunca* terminam — enquanto os jogadores comparecem, a campanha segue.

3DeT Victory também pode ser jogado assim, sem terminar nunca. Mas, por ser inspirado em anime e mangá, é melhor que suas campanhas tenham final. Encerrar e recomeçar faz parte do gênero. É característica das culturas asiáticas, respeitando ciclos.

Heróis vitoriosos não retornam. Vilões finais destruídos não ressuscitam (isto é, nem sempre). Superesquadrões se retiram ao concluir sua missão. Por isso sempre há lugar para novas meninas mágicas, novos supertorneios, novas equipes super-sentai, novos pilotos mecha.

Finais podem ser tristes, frustrantes, momentos de despedida. Mas também são emocionantes, vibrantes. É o momento mais poderoso da campanha. Pense no final de um game longo, ou o último episódio de uma série. Faça o possível para encerrar suas histórias.

Campanhas episódicas

Campanhas são legais, mas exigem tempo e compromisso. Não apenas do mestre, mas também dos jogadores. Por isso, antes de planejar uma campanha muito longa, com várias aventuras e eventos interligados, pense pequeno.

Comece com uma sessão por vez, ainda sem preocupações em torná-las parte de uma história maior. Fique com o clássico "problema da semana".

Uma vez resolvido, os personagens voltam a seu cotidiano, vivendo as próprias vidas, até surgir outra ameaça.

Esse tipo de abordagem procedural já foi mais comum em séries, e é mais tranquila para organizar: cada episódio (ou aventura, no nosso caso) é fechado em si mesmo, sem relação com outros. Os próprios personagens são a única coisa comum.

Naturalmente, outros elementos recorrentes acabam surgindo — conforme acontecem, as aventuras constroem seu próprio mundo, sua própria mitologia. O passado retorna em novos eventos. NPCs familiares regressam. Piadas se repetem. Um tipo de monstro se torna frequente. Um inimigo derrotado ressurge várias vezes, cada vez mais forte. Uma organização maligna se ergue, revelando que vários adversários anteriores eram seus membros. Quando você perceber, um universo ficcional já estará formado.

Mesmo assim, não se sinta preso ao canônico ou oficial, nem limitado por aventuras passadas. Como foi dito, o velho precisa dar lugar ao novo. Apenas guarde as fichas antigas e siga mestrando. Use-as quando tiver vontade.

Campanhas expandidas

Outra maneira de conduzir campanhas é pensar em arcos narrativos que expandem seu universo — usando as próprias regras de evolução de personagens. Campanhas expandidas sempre contam com um novo desafio no horizonte.

Aqui, aventuras menores (e aparentemente isoladas) acontecem sessão por sessão. Juntas, avançam uma saga de crescimento e aprendizado, seguindo até algum grande objetivo final. É o tipo de estrutura mais comum em anime, mangá, e a maioria dos games.

Você deve lembrar de animes e séries que começam com um vislumbre de algum mundo sombrio, onde o vilão final repousa em seu trono, cercado por seus generais. Então, após alguma revelação ameaçadora, a ação muda para os protagonistas em suas vidas cotidianas — mal suspeitando do mal que se aproxima. O objetivo final da campanha foi decidido, ainda distante do dia-a-dia dos personagens, mas certamente afetando-os em pouco tempo. Claro, a ameaça pode ser completamente diferente de um império alienígena invasor. Um campeonato que se aproxima. Um grupo de heróis desaparecido. Um avistamento de kaiju. A revelação de uma nova Arca misteriosa. Ou apenas algo visto na tevê ou hypernet.

As primeiras aventuras são muito mais intimistas. Envolvem dilemas relacionados aos próprios personagens — de preferência, algo que esteja em sua ficha. Podem ser chances para usar vantagens e perícias, apresentar desvantagens (ótimas para esse papel), ou outro detalhe de seu histórico. Podemos também conhecer lugares de onde vieram, NPCs importantes em seu passado, e assim por diante.

Ao mesmo tempo, pouco a pouco, o mestre aproxima o grande objetivo dos aventureiros. Geralmente será no fim da primeira sessão ou aventura, explicando como o dilema avançou enquanto os heróis faziam outra coisa. Chega o momento inevitável em que eles devem se envolver diretamente, chamados para o grande confronto.

Campanhas por núcleo

3DeT Victory pode ser uma mistura maluca, com policiais do espaço, feiticeiros, ninjas e treinadores de monstros lutando lado a lado. Ainda assim, seu cenário oficial — *Era das Arcas* — contém cinco núcleos diferentes — cada um com seus estilos, seus tropos. Os núcleos foram planejados para sediar campanhas. Podem ser usados de forma isolada, protegendo seus gêneros de "intrusos": menos aliens em explorações de Arcas, menos magia na Guerra da Galáxia, menos androides em Tormenta ALPHA.

Um grupo Arcanauta caçando tesouros dificilmente vai se envolver com as intrigas entre lutadores do Torneio do Martelo. Membros do Exército da Luz combatendo traktorianos e metalianos talvez nunca cheguem perto da UniPotência e seus alunos excêntricos.

Os núcleos não precisam interagir, tampouco coexistir. Se o grupo não curte ficção científica e prefere fantasia medieval, ignore e jogue apenas em Tormenta ALPHA. Use apenas coisas que combinam, ou apenas um pequeno número de "elementos estrangeiros". As light novels de *Era das Arcas*, embora sediadas em seus próprios núcleos, não ignoram totalmente a existência dos demais.

Ainda, cada campanha é única, existe em seu próprio universo. Se os personagens falharam em evitar a chegada de um kaiju que destruiu Vallindra, isso vale apenas para *aquela* campanha. Quando voltarem a jogar alguma nova história, aquilo pode ser ignorado. Vallindra não apenas existe como — nesta realidade — o tal kaiju apocalíptico **nunca** apareceu para pisotear prédios e voltar ao mar.

Universo compartilhado

Ou não. Você pode preferir não ignorar eventos de campanhas passadas, seja no mesmo núcleo, ou outro diferente. É mais trabalhoso, mas pode ser feito.

O segredo é não se apegar a detalhes menores, usar apenas o mais importante. Mantenha um "diário de campanha", descrevendo brevemente o que aconteceu em cada sessão. Nada muito longo ou detalhado, alguns parágrafos bastam.

Pode parecer pouco, mas é melhor que usar páginas e páginas para explicar cada rodada de combate, cada ataque ou magia — você não precisa disso. Pense em algum filme que viu recentemente, uma única vez. Você se lembra das cenas mais fortes, mas é improvável que saiba repetir todos os diálogos.

Faça o mesmo em seu diário. Se Vallindra foi pisoteada por um kaiju, isso é tudo que precisa anotar. Como os alunos da UniPotência reagem a esse fato? Qual o sentimento dos defensores atuais que não conseguiram evitar a tragédia? Onde os novos personagens estavam quando isso aconteceu?

Claro que, quando os jogadores derrotaram alguns capangas genéricos, foi divertido. Mas nada comparado ao dinossauro zumbi radioativo que derrubou o prédio da prefeitura.

Fillers

Mestrar exige preparação. Preparação exige tempo. Às vezes, o mestre não tem tempo.

Isso acontece cedo ou tarde com qualquer grupo que joga regularmente. O mestre não conseguiu planejar nada. Ou não pode comparecer. Ou apenas está sem disposição para mestrar, preferindo jogar com seu próprio personagem. Então, o que fazer?

O mestre despreparado pode conduzir uma aventura diferente, sem relação com a trama atual. Ou outro jogador pode mestrar. Em ambos os casos, a campanha atual é pausada.

Pode-se usar os mesmos personagens, em uma história curta e fechada, que não avança a saga principal. Ou pode-se fazer personagens novos apenas para esta sessão. (Para a felicidade geral da comunidade RPGista, construir um personagem em *3DeT Victory* é mais rápido que comer um sanduíche de mortadela.)

Em anime, esses episódios são chamados de *fillers*. Histórias paralelas para preencher tempo no anime enquanto o autor do mangá (no nosso caso, o mestre) não dá sequência à trama principal. São momentos com muito potencial para histórias divertidas. Basta ao mestre substituto (com ajuda dos jogadores, até) ter cuidado de evitar o enredo naquele dia.

Por exemplo, em uma campanha envolvendo um torneio de artes marciais na Ilha do Martelo: um bom *filler* seria o grupo de lutadores visitando amigos ou antigos conhecidos em uma outra ilha do arquipélago. Lá, após explorarem um pouco, se deparam com um lutador recluso que abandonou o mundo das lutas após a ascensão do General Púrpura. Ele promete revelar alguma informação ou recompensa qualquer, caso o derrotem. Quando estão prestes a vencer, o velhinho ri, fica satisfeito e convida todos para jantar. Qual era o prêmio secreto? O mestre decide.

Multiversos

Reunindo o melhor de todos os mundos: multiversos de campanha consideram que tudo aconteceu. Cada aventura faz parte de um multiverso maior, criado por você e seus amigos. Nesta realidade, todas as aventuras existiram em algum lugar. E o que vocês contaram em uma pode afetar a realidade das demais, *ou não*.

Todas as sessões que jogou e que ainda vai jogar estão acessíveis de algum jeito. As fichas, personagens e lugares podem ser usados outras vezes sem problema. Universos paralelos, entrelaçamento quântico, improbabilidade infinita, pane no sistema ou Arcas mágicas. A desculpa muda, mas a ideia é a mesma: trazer elementos de histórias diferentes para a sessão atual.

Como imaginou, esta vertente tem potencial quase infinito e demanda muito menos controle (na verdade, uma boa dose de caos faz parte do estilo). As coisas só vão acontecendo. Encontrou uma criatura qualquer e quer testar contra seus aventureiros? Basta ela brotar de um pote esquecido na geladeira.

No multiverso, pode-se jogar mais de uma campanha com mestres diferentes. Existem modalidades *online*, em formato de guildas organizadas por inúmeros mestres. Ali os personagens existem no universo comparti-

lhado. Quem está disponível no mesmo fórum ou servidor joga qualquer aventura que esteja rolando, evoluindo o próprio personagem com tesouros e XP. Enredo? Trama? Sobreviver em um multiverso caótico é o prêmio.

Um modelo de campanha

Há tantas campanhas possíveis quanto existem histórias. Qualquer planejamento tão longo precisa ser propositalmente vago e aberto a mudanças. Os jogadores vão tomar rumos inesperados que levam a caminhos diferentes. O que é bom!

Este é um modelo de **campanha estendida.** Por envolver um roteiro razoavelmente determinado, vai exigir mais preparo do Mestre. Porém, mesmo optando por campanhas mais livres, também servirá para deixar tudo um pouco mais organizado em sua mente.

Aventura 1. Comece com heróis Novatos, em início de carreira, aprendendo a usar os poderes. Nesta primeira aventura, veja como os jogadores usam as fichas que acabaram de preencher. Veja como lidam com a mudança entre sua vida anterior e o que acontece agora.

Aventura 2. Nesta aventura, todos recebem um choque de realidade. Mostre aos jogadores o tamanho do problema, e como ainda estão longe de serem fortes o bastante para enfrentá-lo. Logo após uma vitória semelhante ao Episódio 1, o chefão final aparece e demonstra seus poderes.

Aventuras 3 a 7. Hora de criar vínculos e lidar com as dúvidas de cada personagem frente ao desafio. Cada episódio será focado em problemas (desvantagens) dos heróis, exigindo sua superação com apoio dos colegas. O arco termina com outra demonstração de poder do chefe final.

Aventura 8. Apesar de todos os avanços, os heróis entendem que ainda não estão prontos. É quando se encontram com seu Mentor, se tiverem. Uma organização, sábio, professor, cientista louco... enfim, alguém capaz de mostrar um caminho para a vitória, ainda que muita evolução seja necessária antes disso.

Aventura 9. Com o que aprenderam no episódio anterior, os heróis conquistam uma grande vitória — talvez derrotando um general, que pode desaparecer ou se tornar um aliado. Provaram ser dignos de atenção do chefão final, que agora focará em tentar detê-los. O Mentor se torna uma figura frequente, pessoalmente ou em suas lembranças, embora sem interferir na luta dos heróis.

Aventuras 10 a 15. Os defensores ganham experiência, aumentam seus poderes. É também momento de reforçar a mitologia da campanha. Inimigos derrotados podem retornar como aliados. Novas técnicas são aprendidas e caminhos descobertos. O embate final se aproxima.

Aventuras 16 a 17. O grupo fica cara a cara com o grande problema da campanha, e uma Grande Derrota (com maiúsculo mesmo) acontece. A confiança dos personagens é abalada. O grupo perde seu Mentor (que pode ou não se sacrificar para salvá-los). Um ou mais personagens morrem ou quase morrem, retornando no episódio seguinte. Ocorre uma evolução dramática, talvez graças a um segredo revelado pelo mentor em seus últimos momentos.

Aventuras 18 a 22. Agora mais poderosos, os heróis avançam contra o adversário. Cada episódio é dedicado à ascensão de um personagem, ou a derrota de um general, ou ambos. Não é sobre vingança, é sobre estar acima disso. É sobre proteger o mundo.

Aventura 23. Novo confronto contra o chefão final. Ele é ainda mais forte do que parecia em encontros anteriores. Neste episódio, quem brilha é o vilão. Derrota os heróis. Conta seus planos. Explica suas intenções. Então parte, deixando os personagens derrotados, talvez mortos.

Aventura Final. Se não houve morte e ressurreição ainda, então acontecem agora (ou de novo). Nova evolução dramática, todos renascem ainda mais fortes. Acontece a grande batalha final e, espera-se, a vitória do grupo. O vilão é destruído, ou foge para nunca mais voltar. Na cena final, os heróis comemoram a vitória e voltam às suas vidas normais. Se aposentam, vivem tranquilos por um tempo, longe dos holofotes. Pelo menos até a visita de heróis novatos em busca de conhecimento ancestral...

Este modelo de campanha tem um número de aventuras (episódios) igual a uma temporada padrão de anime ou tokusatsu. Para um grupo que joga semanalmente, se cada aventura durar 1-3 sessões, isso pode significar um ano de campanha! Sinta-se livre para diminuir (alguns animes têm temporadas de 12-13 episódios) ou aumentar (outros podem ter temporadas de até 50 episódios) como quiser.

NPC: Ninguém Pode Comigo!

Um universo vazio não precisa ser salvo! Para sediar histórias, o mundo deve ter vida. Além dos personagens jogadores, outras pessoas povoam esta realidade. Aliados, ajudantes, familiares, rivais, inimigos, monstros e vilões. Anônimos ou celebridades. Incríveis ou ordinários. Todos são NPCs.

"NPC" vem de *NonPlayer Character*, "Personagem Não Jogador". São todos aqueles controlados pelo mestre, todas as outras pessoas e criaturas, até outros heróis. Eles interagem com os personagens dos jogadores — que são, às vezes, são chamados de PCs: *Player Characters*.

Quem constrói NPCs e joga com eles é o mestre, embora alguns também os façam como parte da história de seus personagens. Família, amigos, inimigos, algum Mentor. Qualquer jogador pode construir estas fichas, por prática ou diversão, e até controlá-los quando estão em jogo. Mas apenas o mestre decide se estão presentes, e o que realmente fazem.

Não Precisa Complicar

NPCs seguem as mesmas regras dos personagens jogadores, com suas próprias fichas e tudo o mais. Porém, lembre-se que o mestre nem sempre precisa seguir as regras; portanto, NPCs também não. Para eles não existem restrições de vantagens, arquétipos ou limite de pontos iniciais, por exemplo.

Para ajustar seu papel na história ou proporcionar desafio aos jogadores, o mestre pode construir NPCs (sobretudo adversários) com qualquer quantidade de pontos. O mestre não precisa justificar de onde esses pontos vieram. Supõe-se que NPCs já viveram suas próprias aventuras e conquis-

taram poder em outras ocasiões. Ou apenas ficaram muito fortes por qualquer motivo: tudo bem o sujeito se tornar a pessoa mais poderosa da Terra apenas com flexões e corridas matinais. O importante é que ele funcione na história que você quer contar.

Nem todos os NPCs precisam de fichas. Transeuntes ocasionais, vendedores de itens, governantes, prestadores de serviços comuns — dificilmente estes personagens fazem testes ou entram em combate. Assim como os prédios, árvores ou o clima, são apenas elementos de fundo. **Faça fichas apenas para NPCs importantes.**

Por outro lado, espere o inesperado. O pacato vendedor de cachorro-quente pode acabar envolvido na grande batalha contra o chefe final — porque o chefe, sei lá, adora cachorro-quente! Se precisar de uma ficha para ele no meio do jogo, improvise uma ou use outra parecida. Mais adiante temos várias fichas prontas para NPCs típicos, todas muito simples e práticas de usar. Mude um ou dois detalhes e mande ver. Você pode jogar várias aventuras apenas com estes personagens genéricos.

Nunca Passa de Coadjuvante

Alguns NPCs com histórico relevante podem acompanhar o grupo, participando das batalhas e contribuindo com a aventura. Eles parecem personagens jogadores, agem como tal, podem participar de lutas, até ter fichas e ilustrações nos livros oficiais. Mas ainda são apenas NPCs: *não são* protagonistas.

É tentador para o mestre construir NPCs impressionantes e fazê-los brilhar, até ofuscando os personagens jogadores. Não faça isso! Por mais fortes e queridos que sejam, NPCs são apenas coadjuvantes, são apoio

para a história dos defensores. Derrotar os bandidos e salvar o mundo são tarefas para os personagens jogadores. Evite fazer um NPC derrotar um inimigo importante, salvar os jogadores ou solucionar uma crise. **Quem resolve os problemas são os protagonistas.**

Se quiser demonstrar ao grupo quão forte ou capaz é aquele personagem, faça isso entre as cenas, narrando um evento qualquer. Ou incorpore esse poder no jogo através de notícias ou boatos.

Não Perca o Controle

3DeT Victory trabalha com pontos. É possível construir um bicho pequeno e fofinho, mas muito forte; ou um lutador mundialmente famoso e amado, que na verdade tem números medíocres. Isso *pode* ser feito, para eventos especiais e engraçados — mas, de modo geral, evite.

Não use pontuações altas ou baixas demais para NPCs importantes. Em algum momento, você vai precisar que façam testes ou entrem em combate — e o desequilíbrio será estranho. Um monstro da semana fraco demais só faz sentido como isca ou disfarce para um perigo maior. Um aliado forte demais vai deixar todos se perguntando sobre seus motivos para não ajudar. Escolha o NPC certo para o momento certo.

Personagens jogadores se fortalecem e aprendem com os erros durante as aventuras. Isso não precisa ser diferente para seus oponentes. A cada batalha, monstros derrotados podem ganhar XP, aumentar atributos e adquirir novas vantagens para voltar mais tarde, como inimigos recorrentes na campanha. Não são vilões, mas podem ser, com o tempo. Sobrevivendo a encontros suficientes, serão conhecidos (e detestados) pelos jogadores, por sua teimosia em não continuarem como foram deixados: moídos de tanto apanhar!

O Fantástico Compêndio de NPCs

Quanto aos NPCs principais, será mais divertido inventá-los como você quiser. Para todos os outros, quando necessário, você pode usar estes. Use como estão, ou mude como quiser — são apenas estereótipos e sempre haverá exceções. Eles também podem ser úteis como base para que você invente os seus.

Comuns

Nem todo mundo é herói (mesmo que pareça haver tantos!). A maioria das pessoas até sonha com aventuras — mas, na vida real, preferem empregos seguros e vidas estáveis, sossegadas. São personagens que existem apenas para compor a cena que o mestre está contando, como figurantes. Podem também ser adversários de baixo nível ou vítimas inocentes. NPCs comuns podem ganhar XP e evoluir, mas isso é raro — porque eles não participam de aventuras, e menos ainda sobrevivem a elas.

- **Gente normal, 4 a 6pt.** Frentistas em postos de gasolina. Políticos que falam bobagem na tevê. Caixas nos supermercados. Taverneiros. Camponeses. Professoras. Enfim, todas as pessoas que correm pelas ruas enquanto o kaiju derruba prédios...

P1-2, H2, R1-2; uma perícia (sua profissão, formação ou hobby); uma desvantagem de –1 ponto.

- **Animais, 5 a 13pt.** Cães e gatos. Tigres ou ovelhas. Elefantes e tamanduás. Qualquer animal selvagem ou doméstico se encaixa nessa categoria. Ainda que alguns sejam fortes, raramente representam perigo para um grupo de defensores.

  P0-4, H2-3, R1-4; Percepção; Sentido Aguçado (audição, faro ou visão) e até duas vantagens entre as seguintes: Aceleração, Ágil, Arena, Ataque Especial, Forte, Imune (anfíbio, resiliente), Inofensivo, Paralisia ou Voo; Diferente, Inculto.

- **Bandidos chulé, 3 a 5pt.** Capangas. Batedores de carteiras. Golpistas atrapalhados. Dois caras numa moto. Ladrões, malandros e vigaristas em geral. Não podem ser considerados vilões, mas nem deixados livres para prejudicar outros.

  P1-2, H1-2, R0-1; Manha; Aceleração; uma desvantagem entre Inculto, Infame ou Transtorno.

- **Brutamontes, 7pt.** O fortão da academia. O bêbado com quem ninguém mexe no bar. O segurança mal-encarado da balada. Gente de poucas palavras, que interage melhor usando os punhos.

  P4, H1, R2; Luta; uma desvantagem entre Inculto, Infame, Monstruoso ou Tapado.

- **Guardiões, 6 a 8pt.** Policiais e bombeiros. Membros de forças militares como soldados, pilotos e marinheiros. Guardas e milícias em vilarejos. Agentes da lei em geral.

  P1-2, H1-2, R2; uma perícia entre Esporte, Luta, Máquinas, Medicina e Sobrevivência; Patrono e uma vantagem entre Defesa Especial, Forte, Resoluto ou Vigoroso; Código ou outra desvantagem de –1 ponto.

- **Nobres ricos, 5 a 8pt.** Bancários, empresários da elite e executivos. Burgueses, herdeiros milionários, membros da monarquia dos reinos. Têm muito dinheiro, ou nomes que abrem portas, geralmente ambos.

  P1-2, H1-2, R1; Influência; Riqueza e uma vantagem entre Ajudante, Artefato, Base, Carismático, Famoso, Gênio, Maestria, Patrono ou Torcida; –2 pontos em desvantagens.

- **Religiosos, 6 a 8pt.** Acólitos, clérigos e sacerdotes menores. Devotos e membros do clero em diversas igrejas e religiões.

  P1-2, H1, R1-2; uma perícia entre Animais, Luta, Medicina e Saber; Devoto e 2 pontos entre as vantagens Cura, Defesa Especial (Proteção), Instrutor, Magia, Mentor, Patrono, Resoluto ou Telepata; uma desvantagem de –1 ponto.

Grunts

Exceto por NPCs comuns, grunts são os adversários mais fracos do jogo — mas ainda perigosos o bastante para causar pânico na população quando surgem nas ruas, como soldados das forças do mal.

Grunts são a infantaria do exército inimigo, sem muita inteligência, produzidos ou treinados em massa. Costumam ser quase idênticos entre si, equipados com garras, armas cortantes ou aparatos esquisitos. Atacam em vantagem numérica e, quando derrotados, viram fumaça ou derretem em poças gosmentas. Raramente sabem falar, apenas rosnam ou resmungam. São leais a seus superiores, mas não muito — podem ser enganados ou assustados com certa facilidade. Alguns podem se disfarçar como gente comum temporariamente, para ataques surpresa ou missões de infiltração.

Fichas de grunts também servem para bandos de monstros fracos, humanoides selvagens, soldados robôs, adversários menores em torneios, e outros inimigos comuns na aventura.

- **Malha Justa, 2pt.** A massa de manobra básica de qualquer vilão. Podem ser qualquer coisa: androides, criaturas cultivadas, capangas meio burros, figurantes em roupa de borracha. Sempre numerosos e descartáveis.

  P1, H1, R0; Luta; uma desvantagem entre Inculto, Transtorno, Monstruoso ou Tapado.

- **Funcionário do Mês, 3 a 5pt.** Grunts de destaque atuam como líderes de pequenos grupos. São um pouco mais fortes, por motivo de anabolizante químico, arma aprimorada, elogio do chefe ou dose extra de cereal pela manhã.

  P2-3, H2, R1-2; Luta; Maldição (nunca tem mais de 5PV) e uma desvantagem entre Inculto, Transtorno ou Monstruoso.

- **Técnico, 1 a 2pt.** Grunts mais inteligentes, mais fracos e usando jaleco são encontrados na base do vilão, em funções de manutenção e pesquisa.

  P0, H1-2, R0; uma perícia entre Animais, Máquinas, Medicina ou Sobrevivência; uma desvantagem entre Atrapalhado, Fracote, Transtorno ou Monstruoso.

Monstros

Feras pré-históricas despertas por testes nucleares. Alienígenas invasores do espaço profundo. Criaturas geneticamente modificadas por cientistas malucos. Aquele cara que gostava tanto de brócolis que ficou verde e gigante. Não importa muito a origem: todos são fortes, monstruosos e precisam de corretivo.

Monstros podem ter as mesmas vantagens e desvantagens destinadas a jogadores. Mas também têm **poderes únicos**, que não custam pontos, nem estão disponíveis para jogadores de nenhuma maneira.

Nem todos os monstros são gigantescos. Para isso existem as regras de escala, em outro lugar.

Absorção. O monstro absorve a energia dos ataques que recebe: ele nunca é ferido e, na rodada seguinte, seus ataques causam dano igual ao dano total que recebeu no último turno. Esse poder desaparece quando certa parte do corpo é destruída, como a cauda, chifre, ou uma joia mágica escondida no abdômen. É preciso um teste de Percepção (meta Média,

Difícil ou Muito Difícil, a critério do mestre) para descobrir essa parte, que então precisa ser atingida com um ataque direcionado (veja em +Regras).

Anulador. Com um movimento, o monstro é capaz de cancelar uma mesma vantagem em todos os alvos que estejam à vista, anulando-a. Há também monstros capazes de impedir gasto de PA ou PM, recuperação de PV, entre outros efeitos. A vantagem anulada retorna quando a cena termina, ou quando o alvo consegue se ocultar dos sentidos do monstro.

Ataque Cegante. O monstro emite um clarão de luz que cega os heróis. Ele faz um teste de ataque que atinge todos os alvos até Longe; se vencer a defesa da vítima, em vez de dano, causa Perda em todos os testes que precisam da visão (incluindo defender e atacar) até o fim da cena, ou até o monstro ser derrotado.

Atroz. Criaturas atrozes são versões maiores, mais fortes e primitivas de animais normais. A aparência é mais feroz ou até demoníaca, com garras e presas mais afiadas e um brilho de selvageria primal nos olhos. Criaturas atrozes têm Ganho em jogadas de ataque e sempre têm defesa perfeita. Muitas vezes também podem estar sob efeito de fúria semelhante à técnica Raio da Fúria.

Baka. O monstro tem um poder inútil, como fazer as roupas dos adversários mudarem de cor, expelir fumaça pelas axilas, ou tocar a ponta do nariz com a língua. Ele anuncia uma "técnica especial poderosa" com muito alarde para gerar expectativa, antes de usar um poder imbecil e fazer com que os heróis caiam de costas, ficando desprevenidos contra ele por uma rodada.

Berserker. Se ficar perto da derrota, o monstro sofre uma metamorfose, se tornando maior, mais forte e furioso. Tem Ganho em jogadas de ataque.

Cérebro Superior. O monstro tem mente superior e memória fotográfica. Conhece as estratégias dos heróis, pode prever cada movimento deles, recebendo Ganho em todas as jogadas contra eles. Esse bônus é negado ao monstro quando os heróis fazem algo inesperado (por exemplo, disfarçar-se de outras pessoas).

Controle de Máquinas. O monstro faz com que os heróis sejam atacados por eletrodomésticos (NPCs construtos de 1 ponto) ou seus próprios veículos ou mechas. O monstro pode controlar máquinas em quantidade igual ao dobro de sua própria pontuação (um monstro de 10 pontos controla 20 pontos de máquinas).

Controle Mental. O monstro controla mentalmente até 2D pessoas por vez (a vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar). Ele usa seu poder para controlar NPCs comuns, ordenando que ataquem os heróis. O controle é quebrado apenas com a derrota do monstro.

Debilitante. A presença do monstro causa Perda em testes de ataque e defesa de todos envolvidos no combate, até Muito Longe. A penalidade só desaparece quando o monstro é derrotado.

Duplicador. O monstro pode se transformar em uma cópia idêntica de um dos heróis, com os mesmos atributos, vantagens, desvantagens e perícias, mas não sua personalidade e memórias. Sentidos próprios, ou um teste bem-sucedido de Influência, Percepção ou Saber, revelam o impostor.

Explosivo. Quando derrotado, o monstro explode. Causa dano igual a 3D + seus PMs restantes em todos que estejam Perto (monstro Ningen), Longe (Sugoi) ou Muito Longe (Kiodai ou mais). Você pode se proteger da explosão com um teste de defesa.

Fortificante. O monstro pode fortalecer até 2D soldados grunts, que recebem +2 em Poder e Resistência.

Invulnerável. O monstro é imune a todos os ataques, exceto em uma condição secreta — que precisa ser descoberta e usada contra ele. Pode ser a destruição de uma parte do corpo (veja Absorção), ou algum jeito específico de atacar (com fogo, ácido, suco de maçã...), ou a revelação de um segredo que o envergonha. Enfim, algo que exige investigação antes de partir para o combate direto.

Técnica Ilimitada. Escolha uma técnica. O monstro a possui e pode usar quantas vezes quiser, sem gastar PM.

Refém. O monstro pode fazer um ataque contra um oponente que, se acertar, em vez de causar dano, engole ou aprisiona o adversário em seu interior, ainda vivo. A vítima sofre metade de qualquer dano causado ao monstro. Como em Absorção, o método para libertar a vítima exige investigação.

Ressurreição. O monstro sempre ressuscita no turno seguinte após ser destruído, regenerando a partir de uma parte do corpo não destruída (um olho, verruga, barbatana...). Sua morte será permanente apenas se aquela parte for destruída primeiro, como em Absorção.

Transformação. O monstro ainda não está na sua forma final! Quando derrotado, ele se transforma e fica maior, mais poderoso, e/ou desperta novos poderes. Sua ficha muda, como uma evolução dramática, com 5 a 15 pontos mais que a forma anterior. Ele também recupera todos os recursos e pode ter um ou mais poderes únicos novos. Ou, em vez de tudo isso, pode subir uma escala. Alguns monstros, especialmente vilões finais de uma campanha, podem ter duas ou até três transformações antes de serem derrotados em definitivo!

Mini-Bestiário

Aqui estão algumas fichas de monstros prontos para uso, com mais poderes únicos (que você pode também roubar para seus próprios monstros, se quiser).

Kobold, 1pt. Presentes em praticamente todas as Arcas descobertas, kobolds são pequenas criaturas irritantes de cabeça reptiliana e corpo coberto de escamas — lembrando dragões humanoides em miniatura. Na verdade, kobolds *são* parentes distantes dos dragões (mas não diga isso a nenhum dragão, ou vai apanhar). Sozinhos não são ameaça para ninguém, mas reúnem-se em bandos enormes (uma tribo tem entre dez e duzentos membros), usando táticas traiçoeiras nos subterrâneos onde vivem.

P1, H1, R0; Alcance 1; Diferente, Inculto.

- **Reunião de Família.** Quando entra em combate, o kobold pode gastar 5PM para ~~gritar por socorro~~ emitir um alerta que invoca uma Horda Kobold em 1D rodadas.

Horda Kobold, 7pt. Kobolds comuns *sempre* armam emboscadas: preparam armadilhas toscas, liberam insetos venenosos ou usam o terreno a seu favor, entrando em combate direto apenas se houver pelo menos três kobolds para cada adversário — e tentam fugir ao menor sinal de inferioridade numérica. Mas a coisa muda de figura quando conseguem chamar sua tribo: aproveitando-se da quantidade infindável de membros, a horda luta até ser derrotada.

P2, H2, R1; Luta; Alcance 1, +Vida ×2; Diferente, Inculto.

- **Horda.** Representando uma quantidade infindável de inimigos atacando por todos os lados, hordas sempre têm 0PM e não podem fazer movimentos, pois vêm de todos os lugares. Uma horda ataca todos os inimigos presentes ao mesmo tempo (ataca uma vez por rodada, e esse ataque vale para todos os oponentes). Além disso, Ataque Especial (Área) contra uma horda tem Ganho.

Monstro da Poluição, 9pt. Criaturas vivendo por muito tempo nos esgotos de grandes cidades como Vallindra podem acabar contaminadas, tornando-se maiores, mais agressivas e mais doentes que antes.

Sua dor é constante, assim como o cheiro fétido que exalam. Também se tornam albinas, evitando contato com a luz.

P4, H1, R3; Luta; Aberrante; Imune (Doenças); Ponto Fraco, Restrição (luz).

- **Cheiro Podre.** Qualquer personagem Perto do monstro deve fazer um teste de R. Se falhar, sofre Perda em todos os testes até o fim da cena. Se bem-sucedido, fica imune a este poder até o fim da cena.

Fera-Cactus, 9pt. São seres vegetais de aparência vagamente humanoide, que habitam principalmente locais desérticos. Se vieram com a Terceira Convergência ou são mutações criadas por laboratórios inescrupulosos, é impossível saber. Feras-cactus são altas, cobertas de calosidades e espinhos de meio metro, que podem disparar a grandes distâncias. Vagam em bandos de 2D indivíduos, buscando novas presas.

P3, H2, R2; Luta; Alcance 1, Sentido (Audição Aguçada, Radar); Fraqueza (Fogo), Monstruoso.

- **Corpo Espinhoso.** Qualquer criatura que ataque o monstro de Perto deve fazer uma jogada de defesa (3 + Poder do monstro). Se falhar, sofre 1d pontos de dano. Isso não interfere na ação do atacante.

Basilisco, 14pt. Esta imensa serpente mágica veio com a Terceira Convergência. Hoje encontrada em todo o mundo, tornou-se uma das feras mais perigosas na *Era das Arcas,* muitas vezes utilizada por vilões para proteger seus covis. Pode petrificar vítimas temporariamente com seu olhar, ou envenená-las com sua mordida.

P5, H2, R5; Luta; Desgaste, Paralisia, Sentido (Faro Aguçado, Infravisão); Monstruoso.

- **Força Constritora.** Quando ataca um alvo paralisado, o basilisco tem Ganho.
- **Peçonha.** Quando um alvo sofre dano extra por Desgaste, também fica envenenado. Em seu próximo turno pode realizar uma ação ou um movimento, mas não ambos.

Kaiju, 34pt Kiodai. Kaiju são monstros gigantescos com força descomunal e capacidade de destruição em massa. Muitos lembram dinossauros e outros animais pré-históricos (alguns realmente são), mas podem ter qualquer aparência, poderes e origem — emergem das profundezas do oceano, chegam do espaço, surgem de outras dimensões ou são criados por vilões poderosos. Esta ficha é apenas um modelo: adicione ou remova vantagens, desvantagens e poderes à vontade! A única constante entre os kaiju é sua enorme estatura, nunca abaixo de 50 metros de altura — e o tremendo estrago que deixam em seu rastro!

P9, H4, R8; Luta; Alcance 2, Ataque Especial (Área, Perigoso), Defesa Especial (Blindada), Imunidade (Resiliente), Regeneração; Diferente, Inculto, Monstruoso.

Generais

Qualquer adversário que não seja grunt, monstro ou o vilão final se encaixa nesta categoria. São subordinados diretos do vilão principal, encontrando os heróis seguidas vezes na campanha, atuando no comando de grunts e monstros. Nem sempre lutam, mas podem enfrentar um herói ou mais heróis isoladamente em grandes combates — geralmente escapando antes de concluir a luta. Duelos decisivos contra generais são reservados para marcos de campanha.

Generais são habilidosos e orgulhosos, com objetivos e desejos próprios. Constantemente tramam contra seus colegas, ou até mesmo contra o próprio líder. Duelos e outras disputas de poder entre generais são comuns, inclusive manipulando os heróis contra seus rivais.

O general típico é independente, enigmático, soturno e desconfiado. Carrega cicatrizes de batalha, é amargurado por antigas decepções. Pode vencer facilmente os heróis no início da campanha, mas sua evolução será mais lenta.

Em campanhas não baseadas em combate violento, generais são grandes rivais ou adversários principais — os melhores do mundo no campo em que a disputa acontece. Atletas de elite em competições esportivas, gênios em laboratórios, mestres absolutos na cozinha, partidões em conquistas amorosas.

Arauto, 10pt. O primeiro general a surgir diante dos personagens, vem anunciar a chegada do vilão ou explicar seus planos (pelo menos a parte que ele entendeu). Enquanto ele fala, os heróis ganham tempo para se preparar. Exato. Não faz nenhum sentido.

P3, H2, R2; duas perícias entre Influência, Luta, Manha, Percepção ou Saber; duas vantagens entre Aceleração, Ataque Especial, Ajudante, Alcance 1, Ataque Especial, Paralisia ou Patrono; uma desvantagem de –1 ponto.

Braço direito, 20pt. O segundo em comando. Pode ser uma criatura especial que o vilão construiu, completamente leal. Ou então um antigo adversário do vilão, que acabou vencido e forçado a servi-lo. Frustrado, desconta sua raiva nos subordinados, e mais ainda nos defensores.

P5, H3, R4; Luta e duas outras perícias; Alcance 1, Ataque Especial (Área, Penetrante), Defesa Especial (Tenaz), Maestria (escolha uma perícia), +Mana, Patrono (o vilão); Infame e outra desvantagem.

Falso chefão, 13pt. Semelhante ao braço direito, mas atua fingindo ser o vilão final, enquanto a existência deste é mantida em segredo — revelada apenas quando o falso é derrotado. Em alguns casos, ele mesmo não sabe ser falso, descobrindo essa verdade terrível apenas na derrota.

P3, H3, R3; Influência; Aceleração, Imitar, Improviso, Maestria em Influência; Transtorno e outra desvantagem.

Bajulador, 15pt. Considera-se inteligente e poderoso, mas é apenas um peão servil com poderes mágicos tímidos. Vive para agradar o vilão final, às vezes com sinceridade, outras planejando alguma traição. Em ambos os casos o vilão o despreza, mas ainda o mantém perto por ser útil, realizando tarefas que os outros generais acham indignas.

P1, H3, R1; Mística; Ajudante (familiar), Alcance 2, Magia, +Mana ×2, Patrono (o vilão) e mais duas vantagens entre Anulação, Artefato, Confusão, Cópia, Cura, Grimório, Ilusão, Inofensivo, Paralisia ou Punição; Indeciso e outra desvantagem entre Atrapalhado, Fracote, Frágil, Infame, Lento ou Ponto Fraco.

Misterioso, 12 a 18pt. "Será um inimigo ou aliado?" é a pergunta que sempre o acompanha. Quando surge, pode ajudar os heróis ou agir contra eles, sem explicação. Talvez ele os admire em segredo, ou está usando-os para vingar-se do vilão (e tomar seu lugar?), ou está preso a uma dívida de honra. Um general misterioso muitas vezes cria uma forte relação de amizade, rivalidade ou até intimidade com algum dos personagens jogadores.

P2-3, H2-4, R2-4; Luta e uma outra perícia; Ágil, Alcance 1, Ataque Especial (Potente), Defesa Especial (Reflexão), Invisível, +Mana, Paralisia; duas desvantagens entre Amnésia, Assombrado, Código, Dependência, Elo Vital, Fraqueza, Maldição, Ponto Fraco ou Protegido.

Vilão Final

Nem todas as campanhas conduzem à derrota de um vilão — mas muitas, sim. Exceto pelos próprios personagens jogadores, um vilão final é o personagem mais importante no jogo. Ele pode ser um destruidor de mundos, quase imbatível em combate; ou um megaempresário sem nenhum poder de luta pessoal, mas que comanda exércitos e muda destinos de nações com um telefonema. Mais importante que sua pontuação ou poderes, o vilão tem um plano, um grande objetivo. Algo que ameaça o mundo, ou causará grande sofrimento, ou impede os personagens jogadores de realizarem seus sonhos. Um obstáculo a ser superado.

Assim, o plano do vilão é mais importante para a campanha que ele próprio. Conquistar ou destruir o mundo. Perseguir uma vingança. Provar

algo à humanidade. Fazer cumprir uma profecia. Despertar um antigo mal. Algo mundano, abstrato, megalomaníaco ou um capricho qualquer — acordar em uma segunda-feira disposto a impedir que pessoas com a letra X no nome consigam tirar carteira de motorista!

Derrotar o vilão final muitas vezes é o último objetivo da campanha. Ele comanda seus generais de algum lugar distante, grandioso e inacessível. É intocável, quase etéreo. Manifesta sua presença poderosa através das tropas que comanda. Mesmo sendo poderoso, deixará seus capangas, generais e monstros agirem primeiro. Só vai atuar pessoalmente quando os defensores, após muito esforço, conseguirem enfim alcançá-lo. Quando confrontado, os heróis devem sentir a dificuldade em vencê-lo, mas é importante poupá-lo para a batalha final da campanha.

O vilão final tem pontuação alta, e também pertence a uma escala superior. Essa grande diferença torna muito difícil derrotá-lo por meios normais. Os personagens devem primeiro achar um jeito de equilibrar suas forças, elevando a própria escala ou enfraquecendo o inimigo antes da luta.

Um vilão final também pode ser detido de outras maneiras — pois, contrariando as expectativas, nem todo vilão é maligno. Talvez ele lute por algo em que acredita, busca corrigir uma injustiça, criar um mundo melhor, proteger alguém que ama. Infelizmente, para realizar esse objetivo, acaba colocando pessoas em perigo — ou sendo um obstáculo para os objetivos dos heróis. Fazer um vilão poderoso entender o erro em suas atitudes pode ser o único meio para derrotá-lo.

E vale lembrar, o vilão final nem sempre é um líder monstruoso de exércitos invasores — pode nem sequer ser alguém violento! O último oponente em um supertorneio, o campeão supremo na arte que os jogadores treinam, o antigo mestre buscando um sucessor digno, o amor impossível conquistado após muitos desafios.

O Censor

Quando este vilão esquivo começou a atuar, sua própria existência foi considerada hipotética: não se sabia ser realmente uma pessoa, criatura ou fenômeno. "Algo" tomou o controle da famosa Arca de Vallindra, negando acesso a todos os grupos Arcanautas através de seu glifo. Isto é, quase todos, exceto aqueles contendo pelo menos um *menestreamer*, como são chamados os bardos dos tempos atuais. Mesmo assim, estes acabavam capturados, jamais retornando de suas incursões. Suas transmissões finais revelavam uma aparição envolta em mantos, atravessando céus tempestuosos e ignorando quaisquer ataques, apenas para interromper a *stream* no momento mais dramático.

Suspeitando se tratar de um ser inteligente — que receberia o codinome de "o Censor", por censurar a atuação dos menes —, o próprio Arturo Amon teria convocado um grupo Arcanauta para investigar. A equipe liderada por Ágata Baudeux, moreau do gato e menestreamer iniciante, teve sucesso em acessar a Arca. Os detalhes de sua aventura são confusos, contados de formas diferentes em várias mídias (sendo a versão literária mais confiável, embora não por completo). Sabe-se apenas que a recém-credenciada Arcanauta com sua espada mágica Blazdall conseguiu derrotar e banir o vilão, restaurando a Arca de Vallindra ao normal.

Quanto ao Censor, diz-se que era um conjurador poderoso, devoto de alguma divindade além-Convergência — a quem ele se refere como sua "Musa". Considerava Arcas como lugares sagrados, rejeitando sua exposição aos "mundanos e indignos". Seria a razão de seu ódio contra menestreamers, que justamente expõem as aventuras dos grupos Arcanautas ao grande público. E embora esteja atualmente desaparecido, expulso para algum outro universo, não é impossível que este viajante planar extremo retorne.

O Censor, 22pt Sugoi

P4, H6, R5; 4PA, 40PM, 20PV

Perícias. Mística

Vantagens. Base, Devoto, Magia, Maestria (Mística), +Mana, Teleporte, Voo

Desvantagens. Transtorno (megalomania), Ponto Fraco (menções à Musa)

Escalas: Quando Usar?

Escalas não aparecem muito; são exageradas demais para a maioria das histórias. Mesmo em aventuras de pilotos mecha, ou heróis gigantes vs. monstros gigantes, ou outras que envolvem oponentes superiores, quase todos os combates são entre seres de mesma escala. Quando um confronto entre um kaiju Kiodai e um herói Ningen acontece, invariavelmente termina com a derrota ou fuga deste último.

O mestre é aconselhado a usar escalas superiores nas seguintes situações:

- Para um momento dramático ou confronto muito difícil, provavelmente um marco de campanha, como uma luta final contra um chefão.
- Para apresentar um adversário poderoso que será derrotado apenas mais tarde, depois que os personagens ficarem mais fortes.
- Para forçar os personagens a fugir, evitar a luta, ou resolver o problema de outra forma. Derrotar o kaiju em combate pode ser impossível; melhor investigar se ele tem alguma fraqueza, ou um inimigo natural que possa ser atraído para cá.
- Para quando um oponente não deve ser derrotado de jeito nenhum! Talvez um NPC, seja bondoso ou maligno, que precisa ser preservado. (Alguns jogadores têm certa tendência a atacar primeiro e perguntar depois...)
- Para cenários em que oponentes muito mais fortes são comuns. Podem ser uma elite de guerreiros, ou soldados opressores em tanques, ou pilotos mecha, ou monstros. Talvez os personagens jogadores sejam membros de uma resistência secreta, buscam formas espertas de igualar o poder dos bandidos para derrotá-los.
- Para cenas de destruição absurda e embates cósmicos, em campanhas sobre ganhar mais e mais poder, derrotando oponentes mais e mais fortes!

Importante. Nenhum personagem jogador pode acessar uma escala superior antes de *testemunhar pessoalmente* algo dessa escala. Você não será capaz de pilotar um mecha gigante Kiodai antes de presenciar um ataque de kaiju. Pense em quantas vezes viu um personagem abismado diante de (ou derrotado por um) inimigo estupendo, antes de sequer imaginar todo aquele poder.

Mudar de Escala

Escalas não são parte da evolução natural dos personagens. Um personagem fica mais forte quando ganha XP e evolui, mas isso não afeta sua escala.

Para jogadores, escalas representam saltos temporários de poder — quando você desperta um sentido cósmico, expande seu *chi* ao máximo, ou entra no robô gigante.

Subir de escala será sempre um evento raro. Acontece em momentos críticos, ou quando o mestre busca ilustrar um grande desnível de poder, ou — mais raro ainda — quanto *toda a campanha* muda de patamar. Algo estupendo acontece, torneios regionais de artes marciais dão lugar a invasões planetárias e batalhas contra deuses destruidores de universos. Você já viu algum anime assim!

- **Padrão.** Você pode, por qualquer motivo, decidir que os personagens já começam pertencendo a uma escala acima. Talvez seja uma campanha de super-heróis, em que todos sejam Sugoi, como nos comics. Neste caso, interações entre escalas diferentes devem ser bem comuns.
- **Marcos.** A cada cinco marcos de campanha (mais ou menos, ajuste como quiser) alcançados, um evento espantoso eleva a escala dos personagens. Talvez tenham enfim alcançado a fonte de poder lendária que estiveram procurando por todo esse tempo. Ou surge um patrono misterioso que aumenta seus poderes, para enfrentarem os inimigos ainda mais poderosos que se revelam.
- **Condição.** Os heróis acessam a escala superior apenas em eventos especiais. Podem ter sido investidos com esse poder *apenas* para lutar contra certos inimigos, ou *apenas* para proteger certa pessoa ou cidade, ou *apenas* com autorização expressa de seu patrono (e haja argumentos para convencer os Dominantes a deixar você se transformar). Você pode usar sua transformação ou robô gigante para derrotar o monstro invasor, mas nunca contra o bully valentão que toma seu dinheiro do lanche!
- **Surto de Poder.** Em situações de extrema emergência, quando está prestes a ser derrotado ou enfrenta um oponente muito mais forte, você pode gastar todos os seus PA restantes para subir uma escala (por exemplo, de Ningen para Sugoi). Cada PA gasto mantém a escala aumentada por uma rodada; após esse tempo você cai exausto, derrotado, com todos os recursos zerados — incluindo PV, o que deve exigir um teste de morte.
- **Riqueza.** Esta vantagem oferece bônus de escala em testes de compra, apenas.

Capítulo 6

O mundo de 3DeT Victory

***Era das Arcas*, o cenário oficial de *3DeT Victory*, é formado por cinco núcleos principais. Todos interagem e existem no mesmo universo, cada um abraçando gêneros populares em anime e games:**

- **Era das Arcas.** Fantasia urbana, espada e magia, exploração de masmorras.
- **Guerra da Galáxia.** Ficção científica, super-heróis, mecha.
- **UniPotência.** Drama escolar, magia, ninjas, super-heróis, mecha.
- **Operação ARSENAL.** Torneios de artes marciais.
- **Tormenta Alpha.** Isekai, espada e magia, realidade virtual.

Estas são as partes principais, os temas mais importantes neste universo. Outros gêneros devem ser explorados em futuros acessórios, assim como estes núcleos também serão expandidos.

Como explicado em "O Mestre", cada núcleo funciona isoladamente, mas todos podem interagir à vontade. As regras para personagens jogadores neste manual se ajustam a todos os cenários. Uma maga celestial pode ser Arcanauta, tripular uma nave estelar, cursar magia em Akibara, lutar no Torneio da Ilha do Martelo, ou ser uma avatar (ou jogadora!) no game VRMMORPG mais popular do mundo. O mesmo vale para um ciborgue gladiador, um anão inventor, uma medusa influencer. Tudo combina, nada é estranho demais. Misturas malucas são a alma de *3DeT Victory*!

Era das Arcas

No passado recente, um grupo de jogadores de RPG inadvertidamente libertou uma criatura ancestral de sua prisão mágica em um livro arcano. Mais antigo que a vida no planeta, este ser era **K'Athanoa**, uma divindade monstruosa com 300 quilômetros de altura. Sua volta representava o fim definitivo da sociedade humana e a destruição completa da Terra, não fosse um detalhe: ao libertar o inimigo, também trouxeram Vitória.

Vitória era uma semideusa guerreira nascida no mesmo mundo esquecido de K'Athanoa. Como tal, tinha metade de um poder infinito, que usou sem restrições naquela batalha. A violência cósmica do conflito estremeceu o planeta, devastou boa parte da costa sul-americana. O monstro apenas foi vencido graças ao uso de um poder imensurável: a Morte Estelar. Como resultado, o invasor foi obliterado desta existência.

Bastidores • Cenários de Campanha

Em se tratando do RPG nacional, talvez nenhuma história seja tão folclórica quanto a noite de insônia que resultou no primeiro *Defensores de Tóquio*. Claro, isso é apenas uma simplificação maluca. Não pode nem arranhar toda a jornada, a longa evolução do jogo nos últimos 25 anos. Da revista satírica de 1995 até hoje — centenas de adaptações na revista *Dragão Brasil*, edições esgotadas, milhares de jogadores fiéis —, muita coisa aconteceu. O original ganhou corpo e personalidade. Alcançou sua encarnação mais querida na terceira edição.

Um dos motivos desse sucesso é que Defensores se tornou muito maior, mais abrangente. Antes paródia de anime e mangá, agora literalmente qualquer coisa. Com alguma criatividade e pequenos ajustes, mesmo um mestre sem experiência pode adaptá-lo para funcionar em qualquer cenário, emular qualquer filme ou série ou game. Nada é maluco demais, qualquer mistura funciona. Pedir ajuda à Niele para capturar Zubats em Gotham e acabar em um torneio alienígena de luta livre. E funcionava! Tudo ia bem com *3D&T*.

Talvez por esse motivo, *3D&T* não tinha ainda um mundo de campanha próprio com a mesma abrangência. Por muito tempo foi mais ou menos sediado em Arton, que agora tem seu lar definitivo em *Tormenta20*. Mas mesmo este mundo não bastava, não podia conter tudo que o jogo permitia.

Também houve alguns outros. *U.F.O.Team*. *Megacity*. *Brigada Ligeira Estelar*. Todos com seus méritos, seu próprio público. Mas ainda, cada um fechado em seu próprio gênero.

Isso muda agora. Com este novo manual, também temos um novo mundo de campanha. Não Arton, mas *incluindo sua própria Arton*. Antigas histórias e personagens retornando. *Era das Arcas* surge como uma amálgama insana para reunir e homenagear o extenso legado criativo da *Dragão Brasil*.

Mas tamanha libertação de energia mágica provocou um evento imprevisível: uma *Grande Convergência*.

Convergências são um fenômeno ainda não explicado pela ciência, mas que de alguma forma transporta elementos de outros universos (ou mesmo outras realidades) para a Terra. É muito provável que pequenas dissonâncias aconteçam com certa frequência, quando uma turbulência no tecido do espaço-tempo ocorre. Tais convergências menores talvez sejam causadas pela explosão de estrelas supernovas, ou formação de buracos negros.

Grandes Convergências, contudo, são muito mais raras. Historiadores acreditam que a Terra passou por pelo menos duas outras. A Primeira, mais de 50.000 anos atrás, coincidiria com antigas pinturas rupestres. Ali os povos aborígenes representaram serpentes divinas e uma espécie de mundo dos sonhos. A Segunda teria acontecido logo após o fim da última Era Glacial, há 10.000 anos. É a origem de grande parte dos mitos modernos, como deuses e heróis lendários, monstros míticos e poderes sobrenaturais.

A Convergência causada por Vitória foi a Terceira e maior de todas. Trouxe populações inteiras de seres mágicos. Mais ainda, trouxe as Arcas.

A Terceira Convergência

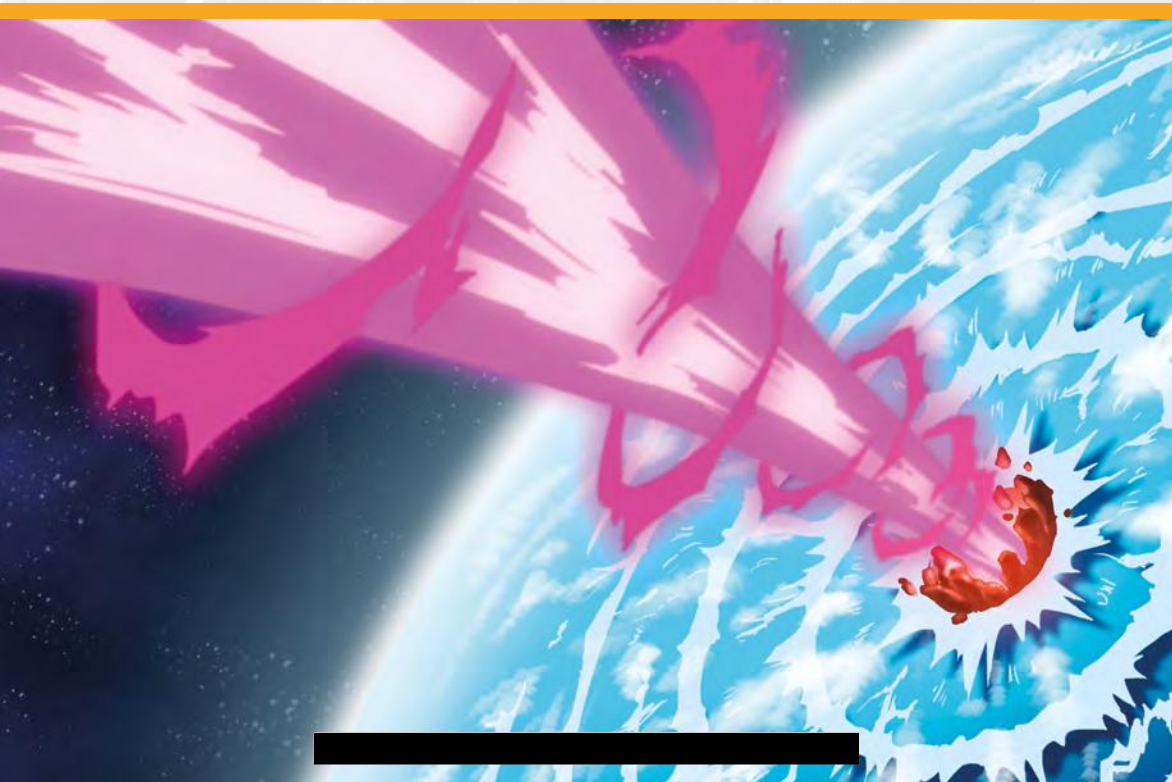
Foram tempos de trevas, tempos de medo e ódio. A humanidade acreditou estar sofrendo uma invasão, um ataque de além-mundo. Subitamente havia elfos e meios-gênios conjuradores de magia, anões e goblins forjando armas e engenhos mirabolantes, minotauros e golens capazes de erguer carros de mãos vazias. Até mesmo humanos, mas com habilidades nunca vistas exceto em lendas e histórias épicas.

Um líder militar carismático e oportunista, de coração profano, conclamou as nações humanas contra os estrangeiros. Comandou milhões em uma campanha destrutiva de intolerância e morte. Este é um tópico trágico da história, será deixado para outra ocasião.

Foi Vitória que, uma vez mais, veio em socorro do planeta. Por seu exemplo, liderou grupos de heróis em nome da paz. Hoje nada resta do inimigo, nada resta de suas forças e intenções. Uma mancha escura na memória, como deve ser.

A pacificação foi longa e árdua, prosseguindo até hoje. Cada nação dedicou seu próprio tratamento aos Viajantes, como ficariam conhecidos os estrangeiros e também seus descendentes, enquanto nativos passariam a ser Terranos. Alguns países ainda os rejeitam por completo. Outros apenas os toleram, com restrições severas. Felizmente, a maior parte do mundo civilizado os aceitou e recebeu de braços abertos.

Décadas se passaram. Hoje, toda uma geração de Terranos e Viajantes não conheceu o além-mundo, nem os tempos iniciais de conflito. Vivemos em uma nova sociedade, colorida e vibrante, desafiando todas as previsões.



Elfos, anões, goblins e outros encontraram seus lugares em meio à humanidade. Você os verá nos parques, nos shoppings, nas cafeterias. São seus vizinhos, seus colegas de escola ou trabalho, talvez até sua família. Ciência e magia combinam-se em tecnologias incríveis. Este é o mundo pós-Terceira Convergência.

Nenhum Viajante tem memória completa de seu mundo nativo, apenas fragmentos. Lembram de seus próprios nomes, suas habilidades, e nada mais. Cada migalha de informação vem sendo reunida, mas muito pouco se conhece sobre o universo além-Convergência. Não há caminho de volta.

Mas existem certos lugares mágicos, de alguma forma, ligados à terra de origem dos Viajantes.

Arcas e Arcanautas

Uma Arca — também apelidada de "masmorra" — é um ambiente fechado de natureza quântica ou planar; algo como um bolsão dimensional, ou mesmo um universo compacto. Pode ser pequena como um quarteirão, ou vasta como uma cidade. Nos dias de hoje, as Arcas constituem um mistério ainda maior que as próprias Convergências. Impossível dizer quantas existem, ou como detectá-las, pois não se encontram fisicamente na Terra; podem ser acessadas apenas através de portais mágicos conhecidos como **glifos.**

Quase todas as Arcas têm as mesmas condições ambientais da Terra, permitindo a sobrevivência de pessoas desprotegidas (mas há relatos de algumas com atmosferas tóxicas, radiações letais, calor ou frio extremos, ou submersas). Quase todas são, também, ambientes subterrâneos; desde cavernas naturais a estruturas erguidas por povos desconhecidos, formando redes de corredores e câmaras — algumas tão estreitas que obrigam um homem adulto a engatinhar, outras imensas como estádios de futebol.

Nem todas são labirintos cavernosos ou templos úmidos; algumas são formadas por terrenos naturais, como selvas e pântanos, enquanto outras são simplesmente cósmicas, com patamares e escadarias de cristal flutuando sobre abismos estelares.

Arcas suportam conjuntos de seres vivos que qualquer ecologista de respeito julgaria impossíveis, insustentáveis, absurdos. Poucas recebem luz solar ou chuva, nenhuma tem meios de renovação de ar. Há predadores em quantidades muito superiores às presas, monstros imensos que sequer poderiam ter entrado ali, povos tribais que não deviam subsistir em grupos tão pequenos. Contudo, quando lembramos que a Convergência trouxe magia — e Arcas são lugares intensamente mágicos —, toda a ciência convencional vai pelo ralo.

Parece ser consenso geral que as Arcas, ou pelo menos a maioria, vieram do mesmo local de origem dos Viajantes. Talvez sejam um possível caminho de volta até esse além-mundo. Mas isso é algo até hoje não confirmado; nenhum Viajante jamais voltou para casa.

Algumas Arcas, em especial as maiores, são publicamente conhecidas. Seus glifos de entrada são localizados em grandes centros urbanos, movimentando mercados próprios — desde comércios especializados até

torneios e shows. Outras são remotas ou obscuras, às vezes temporárias. Novas Arcas são descobertas o tempo todo.

Não sem motivo, Arcas são consideradas os poços de petróleo da atualidade; governos e empresas as procuram e exploram seus recursos únicos. Não raras vezes um patrono poderoso vai financiar uma expedição em busca de tesouros — que podem ser literais, na forma de artefatos e relíquias mágicas, ou tesouros técnicos capazes de mudar a indústria, tecnologia e medicina. Grandes setores da mídia e entretenimento são dedicados às Arcas, desde reportagens e documentários a filmes, séries e reality shows.

Essa demanda fez surgir toda uma geração de aventureiros e exploradores de elite. Os assim chamados **Arcanautas.**

Glifos

Um glifo é um portal mágico de entrada para uma Arca. Tem o aspecto de um grande símbolo traçado no ar em linhas luminosas, runas ou caracteres em algum idioma desconhecido na Terra. Os maiores (entre dois e oito metros de diâmetro, ou mais) são encontrados em pontos fixos, pairando pouco acima do solo. Os menores podem estar grafados na superfície de algum objeto físico, como uma porta ou espelho. O tamanho de um glifo muitas vezes corresponde à extensão da Arca correspondente, ou sua periculosidade — embora saiba-se de exceções; K'Athanoa estava aprisionado em um glifo na capa de um livro!

Uma vez ativado, um glifo teletransporta as criaturas próximas para dentro de sua Arca. Muitos o fazem pela simples aproximação de voluntários, permitindo a passagem de quaisquer seres inteligentes. Outros, no entanto, são misteriosamente seletivos. Alguns exigem um ritual específico (como um gesto ou palavra-chave), outros apenas grupos com um nível mínimo de poder, certas habilidades únicas ou ainda alguma oferenda. Há também rumores sobre glifos cuja abertura demanda sacrifícios terríveis.

Cada glifo conduz exatamente para o mesmo lugar no interior da Arca, o "ponto de entrada". Em quase todos os casos esse local é razoavelmente seguro, livre de armadilhas e evitado por monstros; parece existir alguma aura mágica mantendo as ameaças afastadas. Por esse motivo, Arcas públicas e famosas podem conter comércios, bases de operações, ou até pequenas comunidades em seu ponto de entrada, para prover suporte aos recém-chegados Arcanautas.

Note que, após a passagem, não há um glifo no ponto de entrada. Sair da Arca envolve alcançar um glifo igual, mas em outro lugar — não raras vezes no extremo oposto da masmorra. As menores Arcas têm apenas um glifo de saída,

enquanto as maiores podem conter vários. Localizar e mapear glifos em Arcas ainda inexploradas está entre as mais perigosas missões para Arcanautas.

Dizem existir meios para entrar em Arcas sem utilizar os glifos, ou usando-os de forma indireta. Seriam rituais raros ou itens mágicos próprios, sempre usando o mesmo símbolo do glifo. Haveria, inclusive, uma ordem secreta de conjuradores capazes de transportar grupos inteiros para esta ou aquela Arca. Claro, por um preço.

Vallindra, Capital Arcanauta

Entre numerosas catástrofes que abalaram o mundo após a Terceira Convergência, uma grande explosão — que dizem ter ocorrido durante o embate entre a semideusa Vitória e o deus-monstro primevo K'Athanoa — teria arrasado o litoral sudeste brasileiro.

A vasta cratera resultante, com dezenas de quilômetros, seria então preenchida pelo oceano e receberia o nome agourento **Baía K'Athanoa**, pululando de crustáceos monstruosos e horrores de tentáculos. Por muito tempo a área foi isolada e tratada como amaldiçoada. A aura mágica que emanava do monstro fez milhares de pessoas temerem por suas vidas e migrarem para o interior. A única cidade a se manter próxima foi **Neo Sampa**, antiga capital daquele território.

Ninguém podia prever que a carcaça do monstro, no centro da baía, ganharia consistência rochosa para tornar-se uma ilha; e que essa abrigaria um glifo espetacular, conduzindo à maior de todas as masmorras.

Ou melhor, quase ninguém. O lugar seria apenas uma tenebrosa lembrança daquela ameaça literalmente de outro mundo, não fosse um empreendedor audacioso. Ele percebeu que, onde outros só enxergavam risco e perigo, podia existir uma oportunidade. Ele tomaria a maior e mais perigosa Arca conhecida para torná-la foco de um novo centro urbano; uma metrópole fervilhante, polo de entretenimento, progresso e riqueza. Tratava-se do futuro proprietário local: **Arturo G. Amon.**

Claro, Arturo não faria seu anúncio glorioso antes de invocar certas leis internacionais obscuras sobre direito a terras em alto-mar, assegurando a posse da ilha contendo o glifo. Em seu lugar, outros tentariam manter a Arca sob controle, extraindo o máximo de suas riquezas — mas Amon foi mais audacioso, pensou mais além. Não apenas tornou o acesso à Arca completamente livre de restrições, mas também construiu toda uma indústria para *facilitar* sua exploração por terceiros.

Fontes se contradizem sobre como e quando Amon chegou à baía devastada; a única certeza é que ele descobriu o glifo de entrada. Essa Arca, bem como a cidade ao redor, seria chamada **Vallindra.** Segundo estudiosos arcanistas, essa seria a leitura aproximada do glifo de entrada, em algum idioma nativo nos reinos além-Convergência.

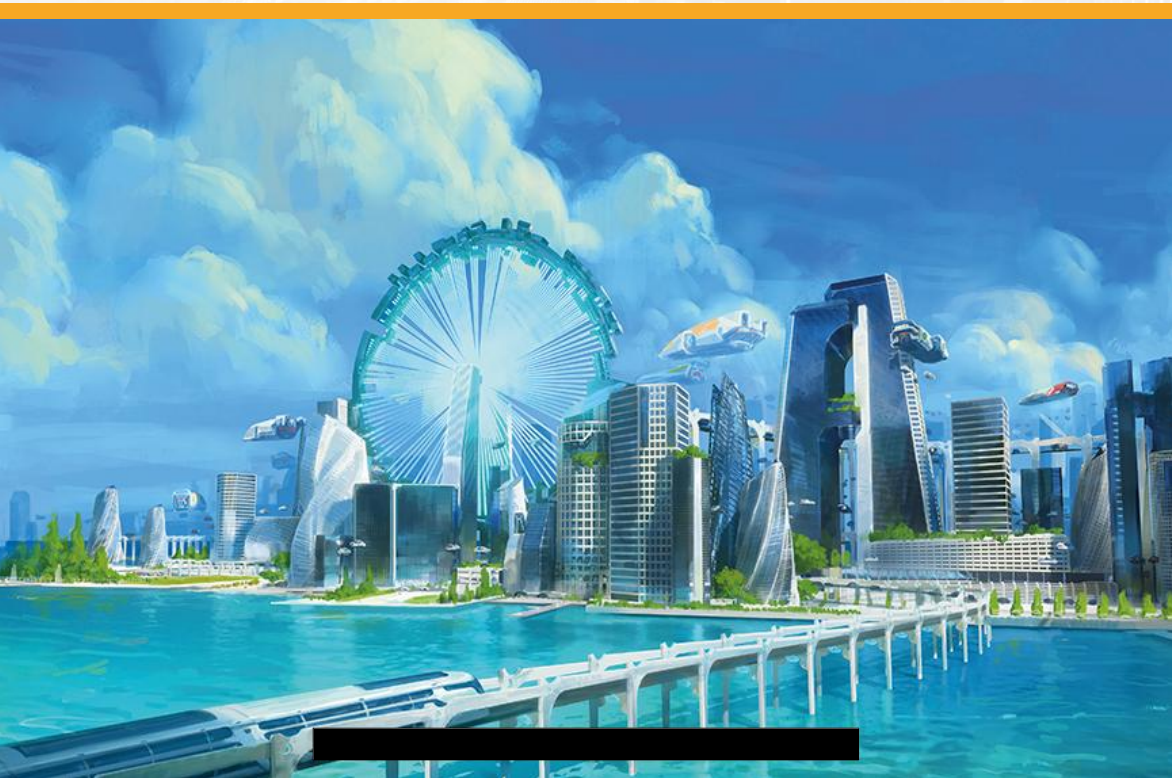
As vastas somas obtidas por Arturo com as primeiras pilhagens foram investidas na infraestrutura da futura Capital Arcanauta. A ilha foi artificialmente expandida; vista do espaço, tem a mesma forma do agora famoso glifo. Torres ultramodernas, erguidas com auxílio de magia e materiais fantásticos obtidos na Arca, logo estariam entre os maiores edifícios do

planeta — abrigando escritórios, hotéis, escolas, hospitais, shoppings, parques, fazendas urbanas. Cada grande corporação no globo (após fortunas trocarem de mãos) instalaria sua própria sede na ilha.

Quem imaginasse muralhas ou postos de segurança protegendo o glifo também estaria enganado; a área em volta lembra mais um parque temático, cercado de shoppings e brinquedos, hospedando entretenimento para todos que desejam tomar parte no milagre. Entre shows e torneios, os eventos mais procurados são as partidas e retornos dos grupos Arcanautas — que ocorrem pontualmente todos os dias. Garantir um lugar na próxima expedição não é nada fácil; mesmo para os grupos mais capacitados, o tempo de espera pode se estender por semanas.

Arturo reside em sua própria cobertura na Torre Amon, mas dificilmente pode ser encontrado na ilha — o magnata corre o mundo procurando e adquirindo novas Arcas para expandir suas operações, pessoalmente contatando grupos para explorá-las, e não raras vezes ele próprio tomando parte na primeira expedição. Embora mantenha-se reservado e misterioso a esse respeito, é seguro deduzir que o poder de Arturo G. Amon não é apenas econômico; ele parece muito capaz de derrotar tudo que uma Arca venha a colocar em seu caminho.

A palavra Arcanauta foi inventada por Amon. Alguns teorizam ser referência aos heroicos argonautas da mitologia grega. Quando perguntado a respeito, Arturo apenas coça o queixo esverdeado para então responder *"Sim, você acertou, parabéns!"* com grande animação. Mais tarde, seria constatado que ele oferece a mesma resposta para *qualquer* teoria extravagante que lhe seja apresentada.



Bastidores • Light Novels

Edições anteriores de *3DeT* sempre o apresentaram como um jogo sobre anime, mangá e games. Agora, uma grande ausência será corrigida: a fonte que originou — e ainda origina — muitos de seus animes inspiradores.

Este novo mundo não é apresentado apenas em seu livro básico e acessórios. Assim como *Tormenta* tem quadrinhos e romances, *3DeT Victory* conta suas histórias em uma linha de *light novels*. No Japão, estes "romances leves" são um tipo de literatura equivalente aos *pulps* ocidentais: livros mais curtos, de leitura fácil (a escrita japonesa tem graduações de dificuldade) e com muitas ilustrações. Voltados para jovens adultos, como os mangás *shoujo* e *shounen*.

Destaques

- **A Arca de Vallindra.** Algumas Arcas são conhecidas publicamente e movimentam mercados próprios, enquanto outras são remotas e obscuras. São consideradas valiosas, exploradas por governos e empresas, em busca de tesouros mágicos ou tecnológicos. A Arca de Vallindra, a mais famosa do mundo, foi a primeira publicamente desbravada com essas e outras finalidades.

  Além de prover riquezas, a Arca e seus exploradores hoje movimentam um grande mercado de entretenimento. O **Parque do Glifo** recebe milhões de visitantes por ano, testemunhando de perto as partidas e chegadas de grupos Arcanautas, que ocorrem várias vezes por dia. Estes ganham status de celebridades, transmitindo e licenciando suas expedições — contando para isso com **menestreamers**, combinação de bardos e influencers que narram suas aventuras em tempo real para espectadores. Além de ponto de encontro para Arcanautas autônomos buscando formar grupos, o Parque inclui grande número de outras atrações, entre montanhas-russas, restaurantes e shoppings.

  Quanto à própria Arca de Vallindra, esta figura entre as mais extensas conhecidas — e até hoje não totalmente explorada. Vários de seus primeiros mapas são relativamente inofensivos, até sediando excursões e safáris. Apesar das longas filas de espera para atravessar o glifo, é a Arca preferida por grupos Arcanautas iniciantes (de fato, veteranos desinteressados em fama a evitam por ser "popular demais"). Entre seus mapas mais famosos estão as Planícies Rosadas, os Prados dos Cem Olhos e a Lagoa de Savagon.

  Mas engana-se quem acredita que a Arca de Vallindra é inofensiva. Seus mapas mais profundos são perigosos até para Arcanautas de nível Kiodai. Além disso, a Arca inteira foi recentemente sequestrada por um vilão misterioso chamado apenas de "o Censor", que selou sua entrada — exceto para menestreamers, que capturava e mantinha em cativeiro. Estes acabariam libertados por um grupo Arcanauta liderado por uma menina-gata kemono, que também derrotaria o Censor para sempre. Até onde se sabe.

- **Matriz da BUSCA.** No início, explorar Arcas era considerado ofício perigoso e insalubre. Embora ainda o seja, não demorou a atrair adeptos, tornando-se uma das profissões mais lucrativas e concorridas. Para receber a alta demanda de exploradores, Vallindra ergueu centros de treinamento Arcanauta, comércios especializados, e até sua própria entidade de fiscalização — que atuaria não apenas localmente, mas em todo o mundo.

  A Benfeitoria Universal de Suporte e Capacitação a Arcanautas (BUSCA) é a instituição intergovernamental referência em gerenciamento e exploração das Arcas. Responsável pela seleção, avaliação, treinamento e credenciamento de Arcanautas. O acesso à Arca de Vallindra, assim como outras gerenciadas pela entidade, é permitido apenas a Arcanautas credenciados.

  A matriz da BUSCA, onde testes de aptidão e outros processos burocráticos são conduzidos, é uma magnânima construção branca, marmórea, com frisos dourados em sua superfície — projetada e erguida com arquitetura de povos além-Convergência, usando magia e tecnologia. Visitantes são recepcionados por um vasto e belo jardim, ostentando gemas de iluminação acima das árvores, uma fonte com águas mágicas que "cantam" para os visitantes, e uma flâmula cor-de-vinho ondulando altiva na frontaria, com o símbolo da entidade: um ponto de exclamação dentro de um portal.

  Testes de aptidão são conduzidos anualmente, em masmorras simuladas e seguras — onde qualquer dano real é impossível. Após a admissão e credenciamento, Arcanautas podem contar com itens básicos e meios de resgate em Arcas cobertas pela BUSCA. A entidade também é responsável por intensas pesquisas quanto ao funcionamento das Arcas e seus habitantes: algumas ficam disponíveis ao público em seu portal, outras apenas para Arcanautas licenciados em sua biblioteca, e outras são totalmente secretas. **Finesa Vindorah**, atual presidente da benfeitoria, orgulha-se de apoiar Arcanautas por todo o mundo.

- **Torre Amon.** Arturo G. Amon é uma das personalidades mais admiradas de Vallindra, quiçá do mundo! Considerado pioneiro na exploração das Arcas. Sua história conhecida começa anos após a Terceira Convergência, e pode ser consultada em qualquer veículo de mídia que teve a sorte de entrevistá-lo. Quando todos imaginavam as Arcas como ameaça, Arturo identificou ali uma fonte inesgotável de recursos benéficos ao mundo, arriscando a honra (e a vida) para comprovar sua tese. Algumas versões contam que Arturo tinha uma estratégia genial; outras, que usou poderes mágicos de clarividência; e outras ainda que ele simplesmente teve sorte.

  Seu refúgio preferido em Vallindra, a Torre Amon, é visível de quase qualquer ponto da cidade. Trata-se de duas torres gigantescas que se inclinam e unem, na metade e no topo. É a maior estrutura construída na ilha, e um dos prédios mais altos do mundo — mais que um prédio, uma *arcologia*. Pode ser considerado uma pequena cidade, com sua própria população residente, seu shopping, seu parque, fazenda hidropônica, pavilhão de eventos, colégio... enfim, pode-se viver ali para sempre, sem precisar sair.

  São como dois prédios se unindo, dando as mãos, se beijando. "Símbolo de união entre Terranos e Viajantes, entre este mundo e o outro." Ou a maior letra "A" de todo o planeta.

- **Alameda das Fadas.** Visitar Vallindra sem experimentar o famoso merengue flambado por dragãozinho é um pecado! Esse e outros quitutes só podem ser encontrados na Alameda das Fadas.

  O lugar destoa do urbanismo lustroso e arrojado em volta, trazendo mais delicadeza e encanto. A Alameda é pequena, ladeada por sobrados geminados com varandinhas combinando, decorada com flores que mudam de aroma ao longo do dia. As ruas são estreitas, de paralelepípedo, com cadeirinhas e mesinhas delicadas dividindo lugar com turistas maravilhados. E claro, há fadas! Por todo lado.

  A Alameda das Fadas costuma ser comparada a um mundo mágico próprio, pois o sentimento de tranquilidade é imediato ao passar pelo arco de flores da entrada. Em verdade, é a magia feérica que abafa a agitação da metrópole em volta.

- **Bal Dhira.** No coração de Vallindra ergue-se seu distrito da moda, que abriga desde as lojas mais luxuosas até as mais simples com preços populares. Todas as tendências de moda começam nas vitrines que enfeitam Bal Dhira. O lugar desafia as leis da física e do mercado; ainda que movimentadas, as ruas parecem sempre espaçosas, evitando congestionamento de compradores.

  A alta costura arcana negociada em Bal Dhira é referência e motivo de inveja internacional. Frequentar as lojas faz seu dinheiro desaparecer como mágica!

- **Bar da Montanhuga.** Situado no litoral leste de Vallindra, o Bar da Montanhuga é um dos inúmeros *points* noturnos encontrados na cidade. Conhecido por seu visual rústico com paredes de tijolos aparentes, piso de madeira e mesas remendadas por conta das constantes brigas, o lugar serve o melhor chopp de Vallindra (fonte: a dona do bar) e os melhores petiscos fritos em óleo velho.

  Embora se acredite que o bar fica sobre uma colina, na verdade ele está numa "montanhuga", uma tartaruga gigante adormecida. Frequentadores assíduos sabem que, quando a criatura desperta, é melhor encerrar a noite antes que tudo afunde nas águas. Exceto tritões e outros anfíbios, que preferem assim mesmo.

  O local ficou famoso depois que Tork, o baterista da Holy Avenger, disse em entrevista ser seu lugar favorito. Também é ponto de encontro dos anões do moto-clube *Anjos de Keenn*. Seja lá o que for Keenn.

- **Neo Sampa.** Antes de Vallindra, Neo Sampa era a maior e mais próspera metrópole na região, uma cidade de oportunidades. Isso mudou após a batalha contra K'Athanoa.

  Com a destruição catastrófica na costa (agora) tão próxima, milhares de famílias humanas deixaram a cidade, refugiando-se no interior. Outra razão para esse êxodo seria o grande influxo de Viajantes buscando moradia. Bairros abandonados se tornariam distritos étnicos, por assim dizer, para vários povos de além-mundo. Haveria resistência e até conflitos iniciais, nos tempos em que a rejeição do mundo aos Viajantes era muito maior.

Enquanto Vallindra é mais rica e colorida, Neo Sampa é mais densamente industrializada, urbanizada e populosa — é muito menos custoso viver ali, que na mais visitada cidade turística do planeta. Uma ponte com linha de trem suspenso conecta as duas cidades: visitar Vallindra é passatempo cobiçado para os neopaulistanos com algum dinheiro. Neo Sampa chega a ser considerada, não oficialmente, um distrito de Vallindra.

Ainda existem divergências entre Terranos e Viajantes. No entanto, todos lutam para preservar símbolos da antiga metrópole, como o Mercadão da Mortadela, o Museu da Língua Originária e o MASP (Museu das Artes Sagradas Perdidas).

- **Holy Avenger.** Qualquer criatura com menos de 150 anos já ouviu falar desta banda. Composta pelos integrantes Sandro, Niele, Lisandra e Tork, a Holy é considerada o grande fenômeno pop pós-Terceira Convergência.

  Seu primeiro sucesso, *Relicário do Amor,* abriu portas para que os quatro amigos saíssem dos pequenos bares em que se apresentavam para assinar com a gravadora *Magian Records.* Em menos de um ano, já lotavam estádios e trabalhavam no segundo hit, aclamado por público e crítica, a atemporal *Role!*

  Hoje, com inúmeros recordes de streams e prêmios como o Tremmy de Banda Revelação, Álbum do Ano e Melhor Videoclipe, Holy se consolida como os grandes ídolos de uma geração.

Personagens

Agente da BUSCA

Estes são os agentes mais graduados da BUSCA, a elite da elite. Responsáveis por aplicar e conduzir o teste anual de aptidão para novos Arcanautas e dar suporte aos grupos que precisam de auxílio dentro das arcas. Para agentes de graduação mais baixa, use as fichas de Gente Normal e Guardiões, vistas em "O Mestre".

Agente da BUSCA, 14pt

P3, H3, R3; 3PA, 15PM, 15PV

Perícias: Saber, Sobrevivência

Vantagens: Ajudante (curandeiro), Defesa Especial (Proteção), Instrutor, Patrono (BUSCA)

Desvantagens: Código dos Heróis

Anão Motociclista

Em Vallindra, parece não existir bares que não tenham pelo menos um anão usando jaqueta de couro, ornamentada com peças metálicas ou partes de armaduras, e uma motocicleta aguardando no estacionamento. É comum que resolvam disputas desafiando os outros para rachas ou competições de bebida. Ainda mais comum é fazerem o mesmo sem nenhuma disputa para resolver.

Anão Motociclista, 13pt

P3, H2, R3; 3PA, 10PM, 15PV

Perícias: Luta, Máquinas

Vantagens: Anão; Ajudante (Montaria), Vigoroso

Os Caçadores de Relíquias

Exemplo típico de grupo Arcanautas credenciado pela BUSCA, obrigatoriamente incluindo pelo menos um combatente, um tanque e um curandeiro. Reunidos por condições improváveis, o grupo tem esse nome por se especializar em catar todo tipo de quinquilharia arcana encontrada em (e encomendada de) uma Arca.

Seus contratantes são os mais diversos, variando de corporações em busca de materiais raros, até ricos excêntricos cobiçando peças exóticas para suas coleções. Não é raro entrarem em conflito com outros grupos Arcanautas, mirando os mesmos tesouros, embora também ajudem outros grupos em necessidade.

Os Caçadores atualmente são: Pike, veterano de guerra robusto, sem outro objetivo senão rastejar por Arcas e proteger seus colegas enquanto golpeia coisas com sua katana; Lucerne, jovem herbalista, tão hábil em magia de cura e conhecimentos médicos quanto teimosa; Sovnya, elfa Viajante, vinda da Rússia, com tanto humor quanto uma lata de graxa; e Falkar, ladino talentoso, sempre buscando lucro.

Pike, 16pt

P3, H2, R6; 3PA, 10PM, 30PV

Perícias: Esporte, Luta

Vantagens: Ataque Especial (Perigoso), Defesa Especial (Proteção, Provocação, Tenaz)

Desvantagens: Assombrado (memórias do fim trágico de seu antigo grupo), Código do Combate

Lucerne, 15pt

P2, H4, R3; 2PA, 30PM, 15PV

Perícias: Luta, Medicina, Sobrevivência

Vantagens: Cura, Maestria (Sobrevivência), +Mana, Resoluta

Desvantagens: Código do Caçador

Sovnya, 23pt

P3, H4, R2; 3PA, 45PM, 10PV

Perícias: Mística, Saber

Vantagens: Alcance, Anulação, Ataque Especial (Penetrante, Preciso), Estender, Maestria (Mística), Magia, +Mana ×2, Punição (Aura –1)

Desvantagens: Antipática

Técnicas: Barreira Mística, Grimório Debilitante

Falkar, 16pt

P2, H5, R3; 2PA, 25PM, 15PV

Perícias: Esporte, Manha, Percepção

Vantagens: Ágil, Invisível, Maestria (Manha)

Desvantagens: Ponto Fraco (o desaparecimento de sua família)

Técnicas: Super-Movimento

Finesa Vindorah

A medusa Finesa Vindorah tem um currículo extenso como Arcanauta e menestreamer. Guerreira respeitada, conhecida por sua integridade, valendo-lhe o título de "Paladina da Aventura" durante sua carreira como influenciadora. Quando questionada sobre isso em entrevistas, sempre sorri e muda de assunto, enquanto arruma as serpentes douradas na cabeça.

Chocou os fãs quando anunciou sua aposentadoria como menestreamer para se tornar presidente da BUSCA. Na época, afirmou em coletiva de imprensa que agora poderia incentivar o surgimento de mais aventureiros no mundo. De fato, desde que assumiu o cargo, Finesa tem feito melhorias nos processos de seleção e treinamento de novos Arcanautas.

Finesa Vindorah, 21pt

P5, H4, R3; 5PA, 20PM, 15PV

Perícias: Influência, Luta, Saber

Vantagens: Medusa; Cura, Famosa, Magia, Patrono (BUSCA), Riqueza (Sugoi), Torcida

Desvantagens: Código dos Heróis e Honestidade

Mímico

Pouca coisa deixa os Arcanautas mais felizes que baús de tesouro, especialmente aqueles cheios joias e pedras preciosas, expostos e desprotegidos. Mas a alegria pode durar pouco: pode ser um mímico, monstro metamorfo capaz de assumir o aspecto de uma arca de tesouro!

Mímicos são pacientes. Podem passar anos sem comer, esperando pelo primeiro ganancioso desavisado que chegue perto demais. Ele então ataca com uma mordida poderosa da bocarra, formada pela abertura e tampa do baú.

Mímico, 10pt

P2, H2, R2; 2PA, 10PM, 10PV

Perícias: Luta

Vantagens: Ataque Especial (Penetrante, Perigoso), Inofensivo, Paralisia

Desvantagens: Diferente

Pirâmide Gelatinosa

Criatura com o nome mais literal que você vai achar neste livro, a pirâmide gelatinosa é exatamente isso: uma gelatina gigante de matéria semitransparente em formato piramidal, que se arrasta pelas Arcas absorvendo e digerindo o que encontra pelo caminho.

Ninguém sabe ao certo como as pirâmides surgiram — e o mesmo vale para sua versão gelatinosa. Alguns teóricos acreditam que esses monstros são parte da ecologia das Arcas, absorvendo e destruindo todas as outras formas de vida em seu rastejar lento e silencioso pelos salões planares, enquanto outros defendem se tratar de algum experimento fracassado que saiu do controle. Arcanautas não pensam muito no assunto, preferindo evitar serem dissolvidos.

Pirâmide Gelatinosa, 10pt Sugoi

P4, H1, R4; 4PA, 15PM, 20PV

Vantagens: Invisível, +Mana, Paralisia

Desvantagens: Diferente, Inculto, Lento

Poder Único: Paralisia Ácida. O monstro gasta metade do custo normal em PM para usar Paralisia. Qualquer criatura paralisada também perde 1PV por rodada devido ao ácido. Esse dano não cancela a Paralisia.

Guerra da Galáxia

Na virada do milênio, antes da Terceira Convergência, os metalianos chegaram.

No início esse contato foi sutil: avistamentos, ovnis e algumas abduções. Mais tarde, o confronto se tornou inevitável, com ataques terroristas e perdas de vidas. Eles eram poucos, mas imensamente superiores em força e tecnologia. Após os primeiros conflitos, cientistas de toda sorte estudaram seus corpos e artefatos. Esse conhecimento novo fez a Terra avançar um século em poucos anos.

Ironicamente, os próprios invasores ofereceram os meios para combatê-los. Primeiro, aqui mesmo, na Terra. Depois, no espaço, viajando entre as estrelas, levando a guerra cada vez mais para longe, poupando a população ao máximo dos horrores da batalha. Tanto que, por maior e mais sangrenta que tenha sido, para a maior parte do mundo os acontecimentos da Guerra da Galáxia são apenas uma linha menor na história humana.

Mas o conflito persiste. Ainda que poucas décadas após o início dos combates uma trégua tenha sido negociada entre humanos e metalianos, as hostilidades nunca chegaram realmente ao fim. A mídia se encontrava dominada por notícias sobre Arcas e Viajantes sem memória chegando à Terra através de fenômenos mágicos. E uma terceira espécie extraterrestre — os robôs biológicos traktorianos — tem planos e intenções hostis.

Mas o espaço continua sendo uma grande meta humana. A fronteira final.

Hoje, enquanto aqueles no planeta vivem tempos de assombro perante as Arcas e Viajantes, parte da humanidade está empenhada em grandes conquistas espaciais, embora ainda restrita a este Sistema Solar. Há colônias na Lua, em Marte, nas nuvens de Vênus, na região do Cinturão de Asteroides e nas quatro maiores luas de Júpiter. A oferta de matéria-prima é farta. Estaleiros orbitais abrigam naves do tamanho de cidades, algumas fabricadas ainda durante a Guerra da Galáxia.

Cruzadores espaciais seguem em missões exploratórias através do cosmos, enviando relatórios em períodos de tempo cada vez mais longos. Outros, infelizmente, são considerados perdidos, sem qualquer contato há anos e nenhuma perspectiva de retorno da imensidão do espaço. Vários são autônomos, independentes, sem filiação com as grandes corporações da Terra.

Os Mundos Conhecidos

A humanidade logo aprendeu que a vida no espaço é muito mais comum do que se supunha no início do século. Criaturas são encontradas não apenas na maioria dos planetas, mas também em satélites, asteroides e até mesmo vagando livres pelo espaço, em bandos de milhões de indivíduos. Todas adaptadas aos mais variados ambientes (a maioria extremamente hostil à vida como conhecemos).

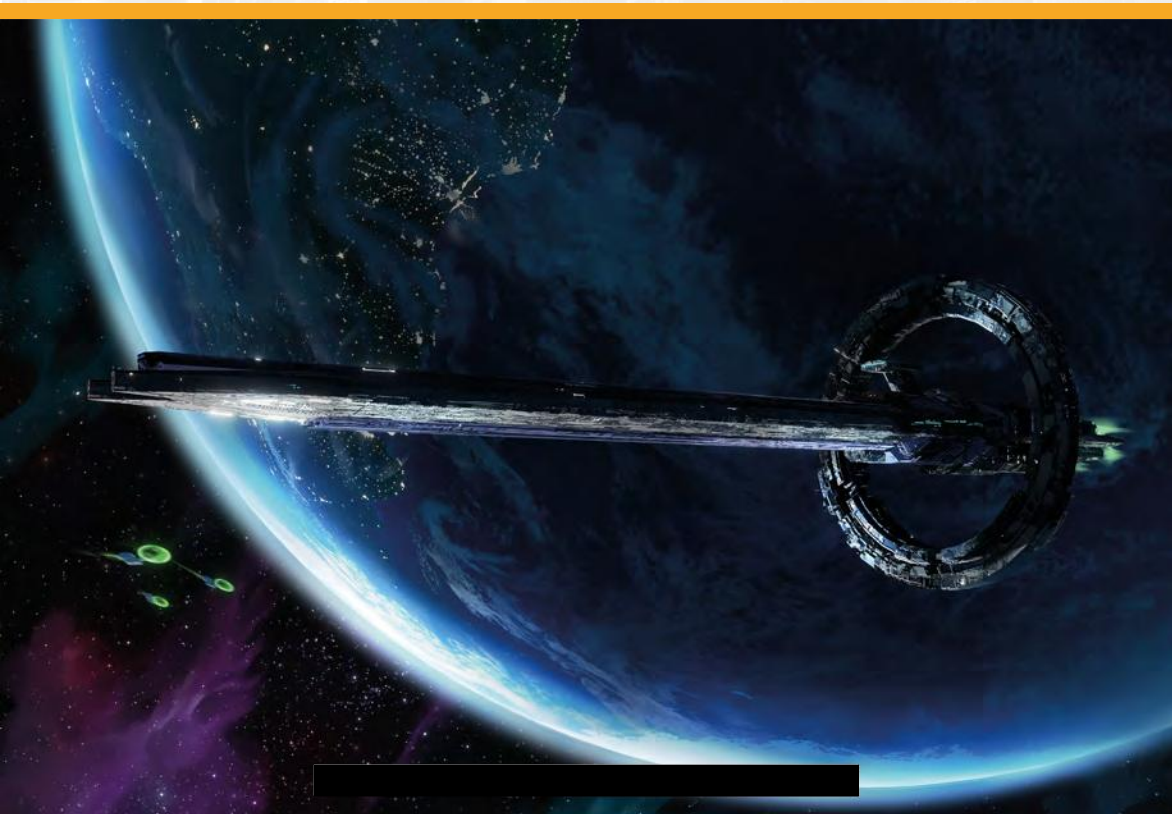
Porém, diferente de todas as bactérias, feras e monstros espalhados pelo setor conhecido hoje da Galáxia, apenas três mundos contêm civilizações tecnológicas relevantes.

Metalian, um dos raros mundos cuja vida não é baseada em carbono, é dominado por uma rainha-mãe e seu povo-enxame planetário. A maior parte da população é formada por operárias e zangões obedientes, limitados em pensamento. Alguns poucos, os Avançados, são capazes de pensamento individual. Estes são também os únicos capazes de se afastar do planeta — seus exploradores espaciais. Eventualmente, encontraram a Terra e causaram os primeiros conflitos. Apesar de seus números reduzidos, são extremamente poderosos — feitos de carne metálica e portadores de tecnologia muito mais avançada, entre outras habilidades.

Traktor, por sua vez, é o mundo nativo de sociedades industriais em crescimento desenfreado e cidades-estados em guerra constante. Habitado por robôs descendentes de seres orgânicos, em busca obsessiva por aprimorar seus corpos e encontrar sentido para suas existências. Após uma grave crise religiosa e seu primeiro encontro com metalianos, passariam a persegui-los pela Galáxia, o que eventualmente os trouxe de encontro aos Terranos.

E por fim, a própria **Terra.** Outrora considerada o Berço da Humanidade, até que a Terceira Convergência levantou grandes perguntas sobre a origem da vida, a natureza da inteligência, a existência de deuses, a definição dos seres humanos. O avanço da ciência tem sido inimaginável, através de tesouros técnicos extraterrestres ou resgatados nas Arcas. Não há mais distinção clara entre o técnico e o místico: como se diz, magia é apenas tecnologia que ainda não entendemos, e qualquer ciência suficientemente avançada será indistinguível de mágica.

Impossível dizer se as maiores maravilhas e perigos estão aqui, ou lá fora.



Ordem e Luz

A frota conhecida como **ORDEM** — Organização de Resistência a Divergência Extraterrestre Maledicente — tem sido a principal força de combate do planeta durante a Guerra da Galáxia. Nascida da organização anteriormente conhecida como NORAD — *North American Aerospace Defense Command*, ou Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano. Esta agência militar do passado era encarregada da patrulha do espaço. Seu papel era vigiar todos os objetos feitos pelo homem em órbita da Terra, com o objetivo de se precaver contra quedas de satélites e ataques soviéticos.

Mais tarde, com a chegada dos metalianos e a posterior queda dos Estados Unidos, NORAD foi vinculada às Nações Unidas e destinada a localizar e combater extraterrestres. Papel que vem cumprindo a contento desde a Guerra da Galáxia.

Com o fim (ou melhor, diminuição) das hostilidades, a agora ORDEM dispõe de uma considerável frota de naves, algumas capazes de viajar além do Sistema Solar. Com um código de regras extremamente complexo (nomeado internamente como "A Norma"), a ORDEM se tornou a linha de frente do contato terrano com novos mundos. Também é uma das entidades mais conhecidas e preparadas para explorar o cosmo.

Dentre inúmeras divisões especiais da ORDEM, uma ficou conhecida como **U.F.O.Team.** Unidade de agentes com poderes especiais, quase todos de antecedente civil — vítimas de acidentes ou experimentos que resultaram em habilidades exóticas. Muitos não fazem parte da agência por vontade própria; são considerados "voluntários" em "período de testes". Aqueles que conseguem se qualificar passam a integrar a equipe. Os reprovados... bem, nunca mais se ouviu falar deles.

Enquanto a ORDEM atua no espaço exterior, o **Exército da Luz** é responsável pela própria segurança do planeta — a última linha de defesa contra ameaças extraterrestres. Composto por tropas de diferentes nações, bem como um imenso número de grupos ~~mercenários~~ independentes afiliados, esta coalizão armada global tornou-se rapidamente a maior organização militar da história.

Fronteiras entre países são cada vez menos relevantes. Tensões internacionais ainda existem, causadas sobretudo por políticas de direitos dos Viajantes e exploração das Arcas e seus recursos. Contudo, com inimigos muito maiores com que se preocupar (não apenas extraterrestres, mas também kaijus e dragões aqui mesmo no planeta), absolutamente ninguém está interessado em começar uma guerra. Como resultado, o Exército da Luz é a única grande força armada ainda em atividade. Isto é, a única legalmente reconhecida pelas Nações Unidas.

O Exército da Luz reúne uma quantidade significativa de soldados de carreira. Muitos são famosos, especialmente aqueles que atuaram nos confrontos contra metalianos e traktorianos. Acabariam conhecidos do grande público, tratados como celebridades. Por esses e outros motivos, não faltam jovens disputando vagas; apenas ser aceito como soldado raso é motivo de orgulho.

São sete bases principais em todos os continentes, incluindo duas nas Américas e uma na Antártida. Além destas, existem instalações militares menores — academias, quartéis, laboratórios de pesquisa e prisões. Correm boatos de projetos secretos em conjunto com a ORDEM, com fortificações no lado oculto da Lua, mas nenhuma informação oficial jamais foi divulgada sobre isso.

Xenocorp

Enquanto governos se tornam enfraquecidos, corporações ficam cada vez mais poderosas, lucrando com as novas tecnologias e mercados.

A megacorporação Xenocorp é uma das empresas mais ricas e atuantes, com matrizes em cada grande cidade no planeta e fora dele. Seus recursos hoje superam o produto interno bruto de numerosos países, sem sinais de parar de crescer. Não é exagero dizer que seus altos-executivos têm mais autoridade internacional que a maioria dos chefes de estado. Muito embora ninguém, nem mesmo seus diretores, tenha conhecimento total de suas atividades.

A Xenocorp e suas afiliadas estão envolvidas com pesquisa de ponta nas áreas de computação, informação, manipulação genética e robótica, além de gerenciar laboratórios de estudos e desenvolvimento aeroespacial, com plataformas de lançamento, foguetes e estações espaciais próprias. Também vem atuando na construção e manutenção de colônias no Sistema Solar, incluindo projetos de terraformação destinados a Marte e Vênus.

Outro ramo principal da empresa — alguns diriam, seu setor *mais* importante — é a produção de androides. Desde antes da Terceira Convergência, seus robôs operários e androides domésticos passaram a ser utilizados no mundo inteiro, assim como unidades de combate destinadas à Guerra da Galáxia. Contudo, esse mercado mudaria por completo com a chegada de golens mágicos Viajantes comprovadamente vivos e portadores de almas. Após anos de debate

filosófico e deliberatório, seria aprovada a Legislação Turing-Asimov, concedendo direitos humanos a seres artificiais conscientes.

Assim, apenas androides de inteligência artificial rudimentar, sem consciência, poderiam ser comercializados ou mantidos como servos. Os produtos Xenocorp passariam a ser adaptados a essa nova realidade. Pelo menos, é como afirmam seus assessores de imprensa.

Sem o conhecimento do público e muitos de seus funcionários, a Xenocorp é especialmente interessada em atividade extraterrestre, investindo rios de dinheiro em pesquisas (nem sempre muito éticas) e desenvolvimento. Não sem motivo, boa parte dos seus avanços tecnológicos são provenientes de estudos e engenharia reversa de artefatos aliens.

Existe uma teoria conspiratória de que a empresa vem captando recursos de alienígenas infiltrados. Porém, tais boatos já foram largamente desmentidos por seus departamentos de mídia e marketing.

Personagens

Cosmonauta da ORDEM

Dentre todos os cargos dentro da ORDEM, nenhum é mais cobiçado (e perigoso) que ser um cosmonauta da Frota Estelar da Humanidade. Além de servir nas naves mais modernas da atualidade, também estão na linha de frente no enfrentamento de qualquer ameaça alienígena.

Oficiais da ORDEM atuaram bravamente durante a Guerra da Galáxia, o conflito histórico entre metalianos, traktorianos e a humanidade. Hoje, com a trégua, a maior parte das missões são exploratórias, visitando outros sistemas estelares para estudo de planetas distantes. Podem, no entanto, ser um problema quando encontram aventureiros fazendo bagunça no universo.

Cosmonauta da ORDEM, 12pt

P2, H3, R3; 2PA, 15PM, 15PV

Perícias: Máquinas, Saber, Sobrevivência

Vantagens: Maestria (Máquinas), Patrono (ORDEM)

Desvantagens: Código do Caçador

Soldados do Exército da Luz

No início do período conhecido como Invasão, a humanidade não estava pronta para enfrentar a ameaça alienígena. Isso não é mais verdade agora. O Exército da Luz conta com um contingente global treinado, pronto para entrar em combate a qualquer momento.

Por serem muito mais próximos da população, a mídia fez cobertura excessiva de todas as ações do Exército. Filmes, livros e um monte de games foram inspirados por seus heróis de combate. Por isso, as vagas se tornaram muito disputadas. Apenas os melhores entre os melhores são aceitos.

Soldado do Exército da Luz, 16pt

P4, H3, R4; 4PA, 15PM, 20PV

Perícias: Esporte, Luta, Sobrevivência

Vantagens: Forte, Patrono (Exército da Luz), Vigoroso

Desvantagens: Código dos Heróis

Mortalha

Vagando pela Terra desde muito antes da humanidade surgir, Mortalha é um imortal verdadeiro — e até onde sabe, incapaz de morrer. Por tédio, costuma mudar radicalmente seu estilo de vida de tempos em tempos. Em uma dessas vidas alternativas, agindo como caçador de alienígenas, acabou cruzando o caminho do NORAD.

Depois de anos aprisionado e usado como cobaia em laboratórios, tornou-se amigo próximo do (então) Capitão Ninja. Eventualmente se envolveu com o U.F.O.Team, por absoluta falta do que fazer.

Cada vez que morre, Mortalha muda um pouco, se tornando mais parecido com o biótipo local. Atualmente ele apresenta o estereótipo típico de um norte-americano na casa dos sessenta, com cabelo e bigode brancos.

Mortalha, 15pt

P3, H3, R4; 3PA, 15PM, 20PV

Perícias: Luta, Saber

Vantagens: Ataque Especial (Perigoso), Imortal, Regeneração

Desvantagens: Inapto (Máquinas)

Ava Nírira

Ava Nírira é uma das mais competentes e conhecidas soldados da Terra. Foi membro da elite do Exército da Luz e também serviu na ORDEM durante a Guerra da Galáxia, primeiro na Nau-Capitânia Aristóteles, e depois como capitã da própria nave: a Odum XIII (destruída na Batalha dos Destroços).

Devido às perdas que sofreu durante a Guerra, Ava desenvolveu um profundo rancor contra alienígenas — especialmente metalianos, que odeia. Esta raiva é tamanha que, quando perde o controle, Ava não pensa em mais nada além de destruir seus inimigos. Algo que já a colocou em perigo diversas vezes.

Alta, de cabelos negros e dreads, usa um uniforme militar com bastante liberdade no que diz respeito a padronização, feito de partes de armadura conquistadas em inúmeras missões. É especialista em técnicas de combate e hábil com todo o tipo de armamento, mas sua arma favorita é um canhão iônico disruptor de ombro customizado: o Dragão de Aço.

Ava Nírira, 18pt

P4, H3, R3; 4PA, 15PM, 20PV

Perícias: Esporte, Luta, Sobrevivência

Vantagens: Alcance 2, Artefato (*Dragão de Aço:* Acurado, Encantado P+1), Famosa, Inimigo (Aliens)

Desvantagens: Fúria

Major Ninja

Antigo líder do grupo U.F.O.Team, o misterioso Major Ninja é especialista em artes marciais e combate contra alienígenas. Recebeu esse codinome por conservar o rosto sempre coberto com máscara: sua verdadeira identidade é um dos segredos mais bem guardados da ORDEM.

É muito difícil compreender os meandros de sua mente. Gosta de falar como um tipo de super-herói dos quadrinhos, além de agir como um irresponsável completo quase o tempo todo (para o desespero de seus comandados). Sob a fachada desleixada, contudo, é um estrategista reconhecido: seu besteirol esconde planos sagazes. Conta-se também que ele conhece segredos capazes de derrubar governos, sendo por isso deixado em paz com suas manias.

Atualmente, o Major sequer está na Terra! Atua como comandante da Nau Capitânia Aristóteles, preparando a nave de combate para sua futura transformação em universidade espacial, formando cientistas, cosmonautas e aventureiros.

Major Ninja, 18pt

P4, H3, R5; 4PA, 15PM, 25PV

Perícias: Influência, Luta, Manha

Vantagens: Ataque Especial (Choque, Perigoso), Imortal, Patrono (ORDEM)

Desvantagens: Infame

Comodoro Tatiane

NEO (Nave Espacial da ORDEM) Aristóteles é a maior nave da humanidade. Mantida em funcionamento básico graças a uma inteligência artificial desenvolvida pela divisão do Tatic One Telescope — originalmente um programa para monitorar o espaço profundo à procura de planetas com potencial para abrigar vida alienígena. Chamada apenas de Artificial Intelligence System, posteriormente foi adaptada para a função que desempenha até hoje.

Tatic One, ou "Tatiane" (como posteriormente apelidada pelo Major Ninja) não tem realmente um corpo físico: ela é a própria nave! Seu cérebro computacional ocupa uma ala inteira da gigantesca instalação. Porém, utiliza corpos artificiais menores como avatares para interagir com os visitantes. Há vários deles espalhados em pontos estratégicos da Aristóteles.

Ninjaverso

Espera, Capitão Ninja?? Ele existe neste mundo? Mas então quem é esse Major Ninja que comanda espaçonaves e combate metalianos? E esse Sensei Ninja que ensina na UniPotência? Por que o Capitão das tirinhas tem o porte físico de uma minhoca, enquanto o outro é bombadão e parece que saiu de uma HQ dos anos noventa?

Esse misterioso ninja de boné nunca teve sua origem completamente explicada. Alguns dizem ter sido mordido por um ninja radioativo. Segundo outros, é um operativo de forças especiais no enfrentamento a extraterrestres. Outros dizem ser lutador frequente em torneios de artes marciais. Para outros ainda, é um pro-gamer excêntrico. Alguns sugerem que Capitães Ninjas são fabricados em série, clonados em diferentes variantes — sendo essa a razão de sempre "ressuscitarem". Para outros mais, ele é simplesmente chato demais para morrer.

O fato é que existem numerosas versões do Capitão Ninja. Podem se originar de outros universos, ou são simplesmente ~~desocupados~~ heróis que resolveram adotar essa curiosa identidade. Nem todos são capitães, mudando de título ou patente, como Almirante Ninja ou Agente Ninja ou Pipoqueiro Ninja. E mandando a real, nem todos são ninjas de verdade; talvez nenhum seja!

O Capitão Ninja, ou alguma de suas encarnações, pode surgir como um NPC inesperadamente (ou esperadamente) a qualquer momento, em qualquer aventura. O mestre pode utilizá-lo como contratador de aventureiros, aliado (in)conveniente ou adversário irritante. Mais ainda, qualquer jogador pode também ser o Capitão Ninja, ou Outra-Coisa-Ninja, como bem entender.

Tabela de Geração Ninja (role 2D)

11 Arcanauta Ninja	31 Detetive Ninja	51 Professor Ninja
12 Artilheiro Ninja	32 Diretor Ninja	52 Pro-gamer Ninja
13 Balconista Ninja	33 Espião Ninja	53 Recruta Ninja
14 Capitão Ninja	34 General Ninja	54 Repórter Ninja
15 Cavaleiro Ninja	35 Guerreiro Ninja	55 RPGista Ninja
16 Cirurgião Ninja	36 Mago Ninja	56 Samurai Ninja
21 Contador Ninja	41 Major Ninja	61 Sensei Ninja
22 Coronel Ninja	42 Master Ninja	62 Soldado Ninja
23 Cosmic Ninja	43 Motoboy Ninja	63 Super Ninja
24 Cosplayer Ninja	44 Otaku Ninja	64 Sushiman Ninja
25 Cowboy Ninja	45 Paladino Ninja	65 Tenente Ninja
26 Demolidor Ninja	46 Piloto Ninja	66 Treinador Ninja

Seus corpos são feitos de peças brancas e azuis, semelhantes ao uniforme da ORDEM. Têm longos cabelos formados por finíssimos cabos de fibra ótica, além de longos apêndices que lembram patas de aranha. Com eles, pode se conectar a inúmeros dispositivos caso necessário.

Tatiane, a Maior Nave da Frota Estelar, 120pt Kiodai

P20, H7, R30; 20PA, 35PM, 150PV

Perícias: Luta, Máquinas, Percepção, Saber

Vantagens: Construto; Aceleração, Alcance 2, Ataque Especial (Área, Distante, Poderoso, Titânico), Defesa Especial (Blindada, Robusta, Titânica), Estender, Golpe Final, Sentidos (Radar, Raio X, Visão Aguçada), Voo

Metalianos

Os nativos de Metalian são uma rara forma de vida biometálica, composta por polímeros metálicos complexos. Têm aparência humanoide, com cerca de dois metros de altura. Podem ser esguios ou massivos, mas em ambos os casos pesam centenas de quilos. Têm cabeça alongada, como uma canoa invertida, com um focinho curto e boca atrofiada. A pele é quase sempre prateada, refratária como um espelho, embora também existam indivíduos em outros tons metálicos.

Não precisam se alimentar, devido a um órgão que cria antiprótons para produzir energia. Também não respiram, nem têm audição, olfato ou paladar, mas podem usar dispositivos para realizar essas funções. Comunicam-se por rádio, podendo gerar um campo magnético que funciona como radar de curto alcance. Podem contar ainda com artefatos variados, baseados em ciência que não conhecemos.

Metalianos têm ainda a capacidade de colher luz para complementar seu metabolismo e refletir energias prejudiciais, como raios laser, mas são vulneráveis à água e oxigênio. Para eles, planetas como a Terra são venenosos.

Os nativos de Metalian são uma rara forma de vida biometálica, composta por polímeros metálicos.
MAS POR QUE AS METALIANAS TÊM...?
Ele fez a pergunta proibida.

Metaliano, 20pt

P6, H2, R5; 6PA, 10PM, 25PV

Perícias: Luta, Máquinas, Saber

Vantagens: Alcance 1, Defesa Especial (Reflexão), Imune (abiótico), Sentido (Radar), Vigoroso

Desvantagens: Fraqueza (água)

Traktorianos

Os ancestrais da atual espécie dominante de Traktor eram invertebrados marinhos de aspecto viscoso, que trocavam de concha ao crescer. Tal busca por proteções melhores guiou sua evolução até o desenvolvimento de armaduras robóticas. A substituição de partes naturais por próteses mais eficientes também foi levada ao limite, até restar apenas o cérebro orgânico.

Um robô traktoriano típico tem entre três e quatro metros de altura. É humanoide, mas sua constituição lembra mais um caminhão que uma pessoa, com uma cabeça minúscula em relação ao corpo. Tem ombros enormes, com braços maciços e grandes mãos.

Dentro dessa aparência geral, a forma de um traktoriano pode variar imensamente: alguns têm asas ou turbinas e podem voar, outros têm rodas, esteiras, podem locomover-se na água ou sob ela, em uma imensa variedade de configurações conforme a cidade-estado de origem. Traktorianos prezam pela beleza e eficiência de suas couraças, customizando-as sempre que possível.

Traktoriano, 21pt

P5, H3, R4; 5PA, 15PM, 20PV

Perícias: Luta, Máquinas, Percepção

Vantagens: Ciborgue; Alcance, Ataque Especial (Penetrante), Sentido (Raio X, Visão Aguçada)

Desvantagens: Código ou Transtorno, pelo arquétipo Ciborgue

Infiltrado

Traktorianos estão sempre em busca de corpos melhores. Essa obsessão os torna inimigos dos metalianos, por cobiçarem seus poderosos corpos de metal orgânico. Atualmente, boa parte da ciência e tecnologia do planeta Traktor é dedicada à exploração do espaço, com o único objetivo de localizar Metalian. Não tiveram sucesso até agora.

Qualquer corpo pode acomodar um cérebro traktoriano, se tiver um sistema circulatório para prover oxigênio e açúcares. Isso inclui pessoas da Terra: para invadir um corpo, o cérebro de Traktor usa sua musculatura rudimentar para saltar no rosto da vítima e penetrar na cavidade nasal, abrindo caminho até a caixa craniana. Ali os tecidos se misturam e o cérebro antigo é dissolvido, sem gerar suspeitas.

O típico infiltrado é quase indistinguível de uma pessoa comum. Muitos têm nariz quebrado, o que pode ter ocorrido durante a violenta invasão do cérebro. Não formam família, ou a abandonam em algum momento.

São ambiciosos e procuram cargos de liderança. Gostam de armas, veículos e computadores. Alguns têm medo de animais.

Traktoriano Infiltrado, 12pt

P2, H4, R2; 3PA, 20PM, 10PV

Perícias: Saber, Máquinas

Vantagens: Foco, Gênio, Patrono

Desvantagens: Antipático

UniPotência

As mudanças causadas pela Terceira Convergência não se restringiram ao surgimento das Arcas e à chegada de seres fantásticos. Magia e outras forças sobrenaturais são agora reais e abundantes. Mesmo humanos até então completamente comuns passaram a desenvolver mutações diversas sem motivo aparente.

Fácil imaginar que isso traria problemas. A Terra mudou de forma irreversível, e Vitória soube que deveria fazer algo a respeito. A semideusa reuniu cinco escolhidos, os maiores especialistas em suas áreas, para colocar

Bastidores • Invasão

O romance *Espada da Galáxia* de 1995 — e sua recente edição remake pela Editora Jambô — iniciou um universo próprio de ficção científica que atravessou outras tantas obras, em RPG e quadrinhos.

Entre as mais notáveis, *Invasão* foi um RPG de conspiração extraterrestre fortemente inspirado na série noventista *Arquivos-X*. Na mesma ambientação, a minissérie em quadrinhos *U.F.O.Team* trouxe um grupo de supers que combatem aliens. A equipe disfuncional liderada por certo Capitão Ninja voltaria em adaptações e HQs curtas na antiga *Dragão Brasil*, e também em seu próprio acessório *3D&T* temático sobre super-heróis.

Outras HQs de ficção científica mais recentes, também pela Jambô, são sediadas nesse cenário. *Projeto AYLA* e *P•Soldier*, ambas, tratam de seres superpoderosos de alguma forma envolvidos com os extraterrestres.

Agora em *3DeT Victory*, com a introdução de magia e seres mágicos, o gênero deixa de ser exclusivamente *scify*. Não se surpreenda, portanto, por ver naves estelares tripuladas por elfos e centauros!

em prática aquele que se tornaria o maior projeto de suas vidas: uma grande escola, não apenas para treinar e desenvolver aqueles com habilidades fantásticas, mas para orientá-los a fazer bom uso desses poderes. Uma instituição para formar as próximas gerações de defensores do planeta. Uma academia de heróis!

O apoio político e financeiro seria fornecido pelas Nações Unidas, assim como grandes corporações interessadas em empregar futuros formandos. A cidade interiorana de **Akibara**, na região do Monte Fuji, foi selecionada como base para esta façanha sem precedentes. Inicialmente nomeada Academia Akibara, começaria a matricular seus primeiros alunos. Durante os anos seguintes receberia novas estruturas e complexos, acabaria praticamente engolindo a cidade que a acolheu. E em pouco tempo não era mais uma cidade, mas uma *metrópole universitária*.

Seria então renomeada **Universidade Potência**, abreviada UniPotência. Ou "Unipawa" para os locais.

A crescente população seria formada por, além de alunos e suas famílias, um enorme número de profissionais e empregados ligados à infraestrutura urbana. As demandas por recursos e trabalhadores especializados são imensas — basta lembrar que bairros inteiros são reconstruídos semanalmente, após demolições causadas durante os treinamentos dos estudantes, ou como resultado da rivalidade intensa entre suas cinco academias principais. Embora números exatos não sejam revelados, diz-se que a própria Vitória não raras vezes recorre à sua fortuna pessoal em tesouros mágicos para manter a metrópole ativa. (Rumores maldosos afirmam que, apesar de semidivina, a exuberante cabeleira ruiva já apresenta alguns fios brancos.)

Hoje, Akibara é uma metrópole dedicada à esperança e formação da próxima geração de heróis. Um lugar onde técnicas secretas, domínio de poderes incríveis, magia ancestral e tecnologia de ponta caminham próximas, ensinadas e treinadas como disciplinas acadêmicas.

Ainda que a UniPotência ofereça literalmente centenas de cursos e especializações, abrigando dúzias de escolas e professores particulares, o grosso do corpo estudantil se encontra reunido em cinco campi principais — cada campus ocupando seu próprio distrito municipal. Suas áreas de ensino: **Supers, Magos, Ninjas, Mechas, Maids.**

Escola Superior SAVE

A Escola Superior SAVE (Superação de Ameaça e Violência Ecumênica) representa aquilo que a maioria das pessoas imagina quando pensa em uma escola de heróis: uniformes multicoloridos, poderes absurdos de fontes estapafúrdias e atos sobre-humanos impressionantes em nome da honra, dever e justiça. E tudo isso é verdade.

Diferente de seus colegas dos outros campi — que muitas vezes treinam duro durante anos para desenvolver suas habilidades —, a SAVE acolhe aqueles já nascidos com poderes sobre-humanos, ou que os tenham adquirido por acidente. Seu objetivo principal não é despertar superpoderes, mas sim auxiliar os estudantes em seu controle, bem como encontrar um lugar neste mundo onde tais habilidades sejam proveitosas. Mais ainda, educar os poderosos para que usem seus dons em nome da proteção, dignidade e felicidade de todos os seres (e principalmente evitar que acabem se voltando para o mal).

No mundo da Terceira Convergência, não faltam pessoas com poderes estranhos. Qualquer desses superdotados pode ser aceito na SAVE, todo tipo de superpoder é válido: há quem diga não existir qualquer outro critério para o processo seletivo.

O espaço físico é, no mínimo, peculiar. Inicialmente estava restrito a um complexo de dormitórios com saguões, quadras de treino e um grande estádio esportivo. O aumento de alunos e o conteúdo volátil das aulas práticas fez com que mais prédios precisassem ser construídos (e reconstruídos), tantas vezes que passaram a surgir sem controle ou lógica, ocupando cada espaço possível.

Contudo, de alguma forma, esse pesadelo de engenharia urbana respeitou o desenho inicial do estádio central, com passarelas do tamanho de avenidas ramificando em torno, conectando prédios cada vez mais apinhados, centros comerciais, bares e restaurantes. Este lugar de proporções titânicas é conhecido como o Monumental — maior arena de esportes do mundo e também a segunda maior construção de Akibara, perdendo em altura apenas para o prédio da reitoria.

Liceu de Artes Arcanas Benandanti

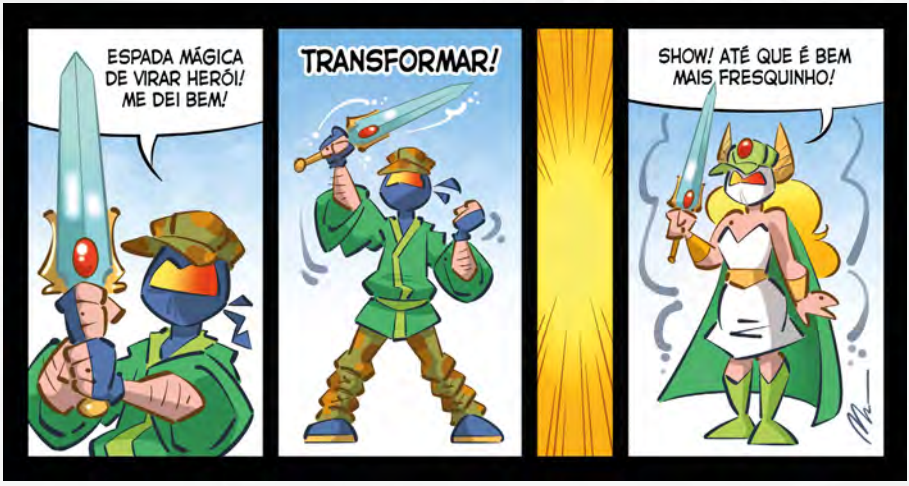
Campus dedicado ao estudo e aprofundamento de magia (ou "ciências além-Convergência"), o Liceu de Artes Arcanas é localizado no distrito de mesmo nome.

A área lembra muito uma cidade medieval, completa com um grande castelo central e vilarejos coloridos em volta. Pareceria bastante mundano, até historicamente acurado, não fossem as várias estruturas flutuantes — em geral presas ao chão por grandes correntes de prata. De fato, muitas instalações do Liceu são acessíveis apenas por voo, um aparente requisito mínimo para estudar ali. Existe até mesmo uma zombaria tradicional dos veteranos: *"Nem sabe voar e já quer aprender magia de verdade?"*

Além de auditórios para as aulas, existem inúmeros observatórios, depósitos de itens mágicos, sedes administrativas, estufas e laboratórios de alquimia, entre outras instalações. Quase todas são espaços dimensionais maiores por dentro.

Entre as construções aéreas, destaca-se uma torre que paira muito acima do Castelo Benandanti. Seu interior é quase vazio, exceto por um glifo no saguão principal: trata-se da Torre Invertida, a única Arca conhecida em Akibara. Como o nome sugere, sua estrutura desce rumo às profundezas, cada vez mais longe no subterrâneo. Ali, em seus níveis mais superficiais, acontecem aulas práticas de magia.

Arcanistas formados no Liceu muitas vezes atuam como magos autônomos — mas é muito mais comum serem contratados por governos e corporações que financiam a UniPotência, como seus agentes, soldados, exploradores e cientistas de elite. Entre os estudantes, existe rivalidade ferrenha pelo cobiçado título de Arquimagi, o formando mais graduado de cada turma.



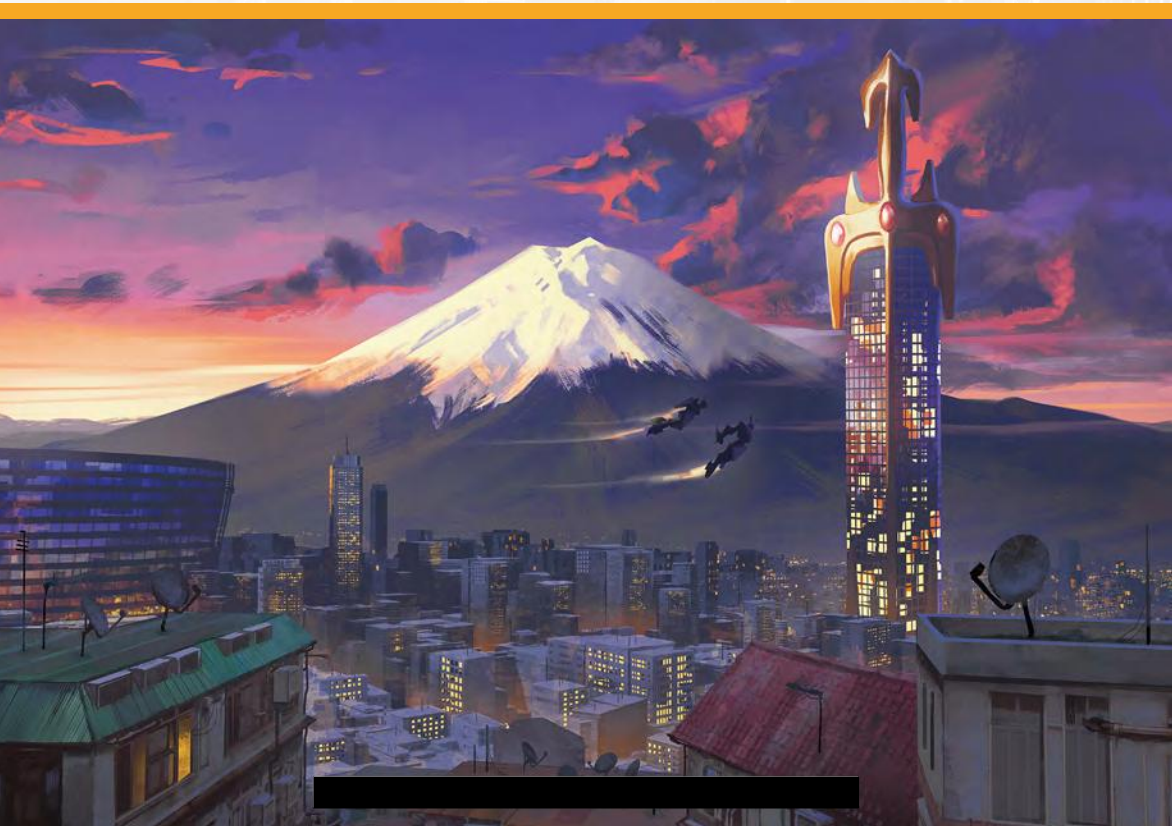
Apesar do rigor em educar os alunos no uso responsável da magia, explosões e conjurações de bestas gigantes são infelizmente muito comuns no campus...

Ginásio Ninja Akibara

"Guerreiros das sombras pertencem ao mundo das lendas." Com seu título nada discreto e um lema intrigante, não está muito claro o que este campus realmente ensina. Devem os ninjas modernos agir às claras, de maneira oposta às histórias antigas? Ou, muito pelo contrário, aqueles realmente habilidosos acabam tão esquivos quanto fantasmas, invisíveis e intangíveis? Tornando-se, de fato, *lendas?*

O Ginásio Ninja é o campus que ocupa a maior parte do território original de Akibara, uma zona rural com campos de cultivo de arroz. Embora existam núcleos urbanos mais próximos dos outros distritos, numerosos dojos e outras estruturas se espalham pela região natural em volta — sendo difícil saber exatamente onde o distrito acaba. A vida bucólica do interior, bem como a proximidade das grandes florestas montanhosas na região do Fuji, torna esta área perfeita para ensinar suas disciplinas. Sejam quais forem.

Percorrer longas distâncias através de áreas selvagens é algo rotineiro para os alunos, como parte de seu treino. Também ocorre que, durante o trajeto, sejam atacados por avaliadores ou mesmo professores, entre outros adversários exóticos (que ninguém tem muita certeza serem contratados pela universidade ou não). Tais ataques têm propósitos educacionais, como



etapas da formação ninja, e nunca causam danos reais. Quase nunca. Às vezes. Ok, quase todo dia!

Aqueles graduados no curso acabam resultando entre os maiores combatentes do mundo — mas qual seria seu papel neste mundo pós-Convergência, é incerto. Podem acabar integrando qualquer grupo de forças especiais, soldados de elites, agentes secretos ou Arcanautas. Ou usam seu treino especial para atingir algum grande objetivo. Ou tomam parte em alguma guerra secreta ninja que ninguém mais no planeta ouviu falar. Ou não.

Alta Academia Gattai

Um dos mais prestigiados e rigorosos campus na UniPotência é aquele responsável por treinar operadores mecha. Não apenas pilotos, mas também seus técnicos, engenheiros, tripulantes e outros profissionais de elite.

O uso de mechas é extensivo em vários pontos do mundo (e fora dele, no espaço ou colônias interplanetárias), não apenas em campos de batalha como muitos imaginam, mas vários ramos da construção civil, agricultura, mineração, transportes e manutenção da lei, entre outros. Escolas de treinamento para tais mechas "comuns" existem em todas as grandes cidades do planeta. A Alta Academia, no entanto, é especializada em formar apenas os melhores entre os melhores — aqueles que devem pilotar máquinas de última geração contra o Império Metaliano, expulsar dragões e kaijus de grandes cidades, operar protótipos experimentais ou artefatos humanoides místicos, representar seu país em super-torneios interdimensionais... Enfim, salvar o mundo.

Sem muita surpresa, este campus ocupa a maior área construída na UniPotência, com estruturas do tamanho de bairros. O distrito lembra mais algum grande complexo industrial, com construções futuristas que parecem partes de robôs gigantes (ninguém, *ninguém* duvida que são mesmo!). Seus inúmeros hangares acomodam máquinas de todos os tamanhos, desde os "pequenos" exoesqueletos pessoais até mechas de vinte metros, que também podem ser vistos patrulhando ou sobrevoando o campus.

Mas ocupar a cabine de comando é um passo ainda distante para os novos alunos: seus primeiros semestres são dedicados apenas a aulas teóricas e treinos simulados. Os veteranos chamam esses novatos de "aspirantes", pois esta fase é quando ocorrem mais reprovações e desistências. Apenas após muito estudo, altas notas e centenas de horas em simuladores, um estudante será autorizado a efetivamente pilotar. Claro, há casos de pilotos prodígios ou superdotados, que derrotam veteranos, devastam o distrito e/ou salvam o mundo logo no primeiro dia de aula...

Instituto Maior de Intendência

Em meio a escolas que formam super-heróis, magos, ninjas e pilotos mecha, o Instituto pode causar alguma estranheza. Neste rico distrito de arquitetura inglesa, formado quase totalmente por castelos e mansões, a UniPotência mantém o curso mais rigoroso e disputado, aquele que forma os profissionais mais bem pagos do mundo. E também os mais perigosos.

Não, não se trata de superespiões, caçadores de recompensa ou assassinos de elite. Obviamente estamos falando de criados. Copeiras e mordomos. *Maids* e *butlers.* Ou apenas Intendentes.

Porque ninguém em todo este mundo é mais letal que um Intendente! Nem supers, nem ninjas, nem deuses ou dragões. *Ninguém!* (Se você não conhece este simples fato sobre o mundo pós-Convergência, é uma surpresa ainda estar vivo.)

O treinamento no Instituto de Intendência é ainda mais sigiloso que aqueles ministrados nas maiores agências de espionagem no planeta. Diz-se que apenas as formas de vida mais poderosas no universo conseguem ser os primeiros em cada turma. "Por que eles não acabam com as grandes ameaças, então?" Oh, mas eles *acabam* — o fato de você jamais ouvir falar desses perigos extremos é a prova máxima de sua eficiência. A própria Vitória talvez não saiba quantas vezes o tempo e espaço foram salvos da aniquilação por criados do Instituto.

Não há grande líder global sem um criado ou copeira da Intendência a seu lado. Da mesma forma, não há herói ou grupo relevante sem o suporte de um formando; pois estes nobres mordomos e camareiras são mestres em administração doméstica, etiqueta, culinária, primeiros socorros, computação quântica, estratégia militar, invocações demoníacas e quaisquer outras habilidades necessárias.

Quanto à relação com alunos de outros campi, basta dizer que os Intendentes são campeões da Taça da Vitória, o campeonato anual entre escolas, *desde sua fundação.*

GENIO

Não apenas com professores e salas de aula se constrói uma cidade acadêmica como a UniPotência. É necessária toda uma estrutura para amparar a administração e manutenção da cidade dos heróis. Vitória sabia disso e encontrou em **Gadget**, antigo parceiro heróico e um às da ciência tecnomágica, a solução perfeita. Juntos criaram a GENIO (Gerência de Estrutura, Neutralização, Inteligência e Ordem), uma organização onipresente em Akibara.

Atualmente, a GENIO é responsável por garantir condições para o funcionamento de Akibara em plena operação. Do planejamento urbano à construção civil, passando pela manutenção e controle dos serviços básicos, administração interna, segurança dos cidadãos e zeladoria dos alunos, toda a infraestrutura de Akibara é gerida por algum departamento ou secretaria da GENIO.

Todo cidadão de Akibara sabe que, onde necessário, um agente da GENIO em uniforme verde-azul estará disponível para ajudar. Podem ter qualquer aparência e habilidade, atuando em diversos departamentos e secretarias da organização. Alunos graduados também podem ser recrutados como agentes e fixar residência na cidade. A GENIO também gerencia uma rede de patrulheiros robôs em comunicação constante com a central de segurança. Há rumores sobre agentes ainda mais exóticos, incluindo uma equipe de mortos-vivos, um gigante, um elemental do fogo e até um gênio (de verdade).

A Liga Estudantil

Cada campus da UniPotência tem um conselho de alunos escolhido pelos estudantes para gerenciar as tarefas diárias da vida dos aspirantes a heróis. Existe, contudo, um grupo responsável por gerenciar esses conselhos, com autoridade sobre todos os estudantes da universidade: a Liga Estudantil.

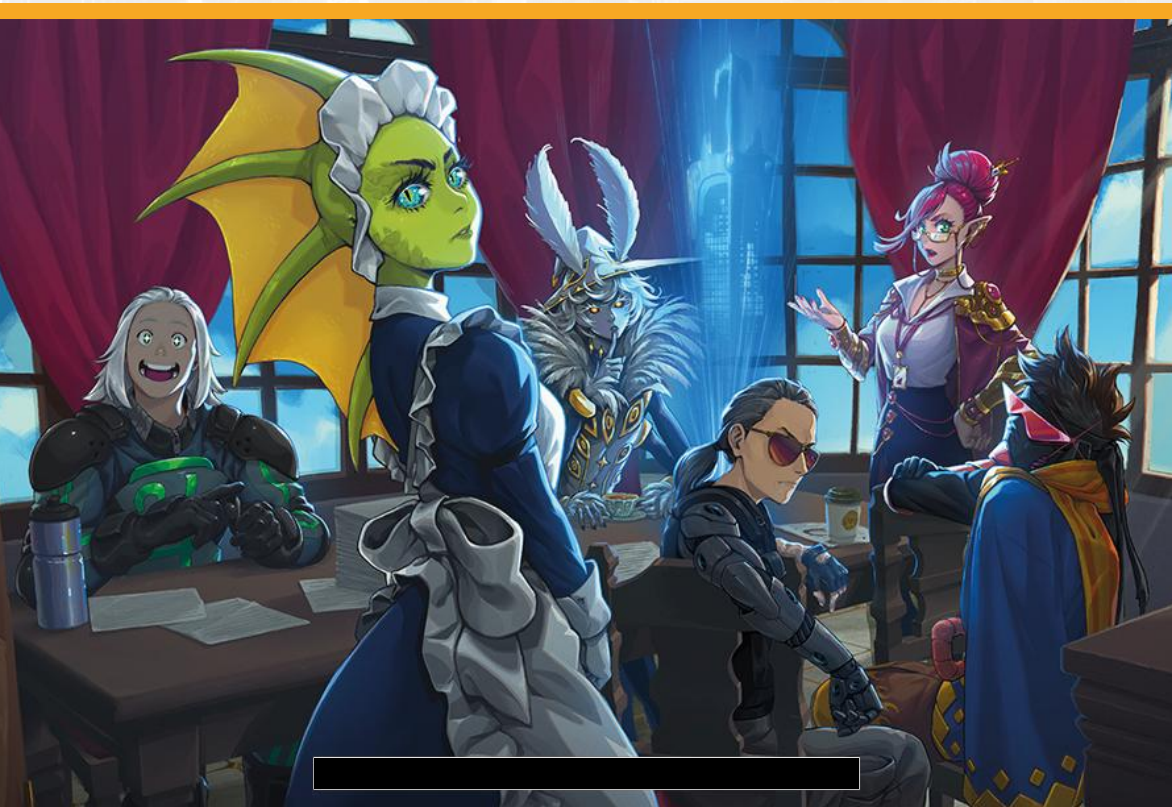
Formada pelo principal aluno de cada campus, os cinco membros da Liga decidem boa parte das questões importantes relacionadas à vida dos estudantes: desde a organização dos maiores eventos e festivais culturais, até a aprovação, controle e fechamento dos Clubes de atividades; além de terem voz ativa em questões administrativas e de orçamento da universidade.

Admirados e temidos, os membros da Liga Estudantil são grandes responsáveis pela supervisão e manutenção da ordem e disciplina entre os alunos, tendo como sua figura máxima a presidente, **Ketua Chong**, uma aluna do Instituto Maior de Intendência, que lidera com mão de ferro todas as questões da Liga. Dizem que sua autoridade é tamanha que ela pode convocar a qualquer momento uma reunião com todos os diretores da UniPotência — incluindo a própria Vitória!

Personagens

Batalhoide de Segurança GENIO

Robôs são comuns por toda Akibara, desempenhando as mais diversas funções. Na segurança pública isso não é diferente. Batalhoides são projetados para desempenhar funções de segurança e defesa na cidade dos heróis. Com



cerca de 3m de altura e chassi de metal sólido, são equipados com câmeras de alta resolução, scanners a laser e detectores de movimento, que permitem rastrear ameaças com precisão.

Batalhoides também contam com um sistema de locomoção sofisticado, pernas articuladas que permitem realizar manobras complexas e patrulhar grandes áreas com eficiência. Por fim, também têm um sistema de comunicação avançado com o centro de controle de segurança da GENIO e outras unidades próximas. Uma patrulha de segurança geralmente conta com um batalhoide e dois agentes da GENIO (para estes, use a ficha do Guardião, em O Mestre).

Batalhoide de Segurança da GENIO, 15pt

P3, H3, R4; 3PA, 15PM, 21PV

Perícias: Luta, Percepção

Vantagens: Construto; Aceleração, Ataque Especial (Penetrante), Paralisia, Sentido (Radar, Raio X)

Desvantagens: Código (1ª e 2ª Leis de Asimov)

Decadência

Decadência começou sua jornada como um aluno promissor da Escola Superior SAVE, por conta de seu poder terrível e único: a habilidade de decompor a *realidade*. Ele é capaz de destruir matéria física apenas tocando-a, e também de afetar probabilidades, fazendo com que criaturas próximas não consigam executar tarefas com sucesso.

Decadência começou a mudar quando passou a agir de forma perturbadora, com ressentimentos e ciúmes em relação aos colegas de classe. Ele queria poder e controle sobre os outros, a ponto de tentar intencionalmente destruir colegas. Tal atitude resultou em sua expulsão da UniPotência, levando-o ao caminho da vilania.

Atualmente, Decadência usa seus poderes de decomposição para causar caos e destruição. Tornou-se um vilão perigoso, cujo único objetivo é corromper tudo ao redor. Com mente instável e cheia de amargura pela Universidade de Heróis, Decadência é uma força a ser temida.

Decadência, 24pt

P6, H3, R6; 6PA, 15PM, 30PV

Perícias: Luta, Manha, Percepção

Vantagens: Ogro; Ataque Especial (Investida, Perigoso, Potente), Defesa Especial (Bloqueio), Desgaste

Desvantagens: Antipático, Aura 1, Transtorno (Paranoico)

Gadget

Gadget era uma criança em Singapura, quando aconteceu a Terceira Convergência e sua vida mudou. Fascinado por tudo o que era mágico, ele sempre foi capaz de enxergar uma conexão intrínseca entre a magia e as possibilidades tecnológicas de uma forma que mais ninguém conseguia.

Com sede cada vez maior de conhecimento sobre as ligações entre as áreas de tecnologia mágica, ele teve uma carreira acadêmica brilhante, se tornando um dos precursores de um novo campo de estudo, até então inexplorado: a Tecnomagia. Depois de seu terceiro doutorado, Gadget poderia ter tido uma carreira de sucesso como pesquisador em qualquer grande corporação, mas em vez disso, decidiu se tornar um aventureiro e Arcanauta, integrando grupos de heróis, sendo considerado o primeiro Tecnomago registrado.

Nessa época, ele conheceu Vitória e lutou ao seu lado várias vezes. Essa parceria fez com que anos depois a semideusa o convidasse a desenvolver o sistema de administração e segurança da Cidade dos Heróis. Hoje, Gadget é a mente por trás do complexo sistema de inteligências artificiais arcanas que gere, supervisiona, defende e corrige todas as operações da GENIO, além de também ser um dos professores mais respeitados da UniPotência.

Gadget, 23pt

P2, H5, R4; 3PA, 50PM, 20PV

Perícias: Máquinas, Mística, Saber

Vantagens: Anulação, Arena (Hypernet), Defesa Especial (Proteção), Famoso, Gênio, Instrutor, Magia, +Mana ×2, Patrono (UniPotência)

Desvantagens: Atrapalhado, Código dos Heróis

Ibelin

Assim como muitos outros Viajantes, Ibelin um dia acordou e estava em uma nova realidade, contando apenas com fragmentos de suas memórias antigas. Isso por si só, já seria o suficiente para fazê-lo seguir uma jornada de busca sobre sua origem, mas no seu caso, havia outro agravante: Ibelin é um fantasma!

Em busca de descobrir a verdade sobre si mesmo, Ibelin decidiu ingressar no Ginásio Ninja Akibara, atraído pelos rumores sobre antigos pergaminhos com segredos do Além-Convergência em posse da universidade, e também como uma forma de aprimorar suas habilidades.

Dotado de grande agilidade e destreza, que somadas com suas habilidades fantasmagóricas o tornam um ninja formidável, Ibelin se destacou entre os demais alunos e foi escolhido como principal membro do conselho do Ginásio Ninja. Apesar de ser um espírito, ele encontrou um propósito em guiar e inspirar seus colegas ninjas, enquanto continua a jornada em busca de sua origem.

Ibelin, 19pt

P3, H4, R2; 3PA, 20PM, 10PV

Perícias: Luta, Manha

Vantagens: Fantasma; Ágil, Ataque Especial (Espiritual, Preciso), Devoto (descobrir sua origem), Invisível, Maestria (Manha)

Desvantagens: Código dos Heróis e do Combate

Técnicas: Ninjutsu, Rajada de Golpes

Ketua Chong, presidente da Liga Estudantil

Herdeira de uma tradicional família chinesa, cujo patriarca não é ninguém menos do que um poderoso dragão, nunca foi exigido menos do que o extraordinário de Ketua. Por isso, não foi surpresa quando a jovem kallyanach foi aprovada em primeiro lugar no seu exame de seleção para a Academia Maior de Intendência, nem quando ela se tornou o maior destaque da Taça da Vitória daquele ano.

Aclamada e ovacionada por uma legião cada vez maior de fãs, Ketua foi logo escolhida como conselheira do Instituto Maior de Intendência, e dali para a presidência da Liga Estudantil foi questão de tempo. Atualmente, poucos alunos contam com tanto prestígio e respeito quanto Ketua, que parece estar sempre cercada de uma espécie de "corte", preocupada em atendê-la. Além do uniforme do Instituto de Intendência, Ketua sempre carrega nas costas seu conjunto de faca e panela *wok* de adamante, que usa tanto para cozinhar quanto para surrar malfeitores.

Ketua Chong, 20pt

P4, H4, R3; 4PA, 20PM, 15PV

Perícias: Influência, Luta, Sobrevivência

Vantagens: Kallyanach; Artefato (*Wok de Adamante:* Fortificada), Famosa

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

Técnicas: Desprezo. *Receita:* Sashimi de Kraken

Tecknicolor

Aluna do quarto ano do Liceu de Artes Arcanas, Tecknicolor é uma jovem qareen que se destaca pelo carisma e energia contagiante. Filha de um coatl, uma espécie de serpente mágica originária do México, Tecknicolor tem penas multicoloridas no lugar dos cabelos, o que só reforça sua personalidade vibrante.

Seu interesse pela comunicação a levou a se tornar repórter da UPNews, o jornal da UniPotência, onde ganhou fama entre os alunos por suas reportagens peculiares e sua habilidade de encantar pessoas, tendo sido inclusive convidada a apresentar a última edição da Taça da Vitória.

Apesar de sua popularidade, Tecknicolor também é conhecida por ter uma mente agitada, que muitas vezes a leva a se envolver em situações hilárias e embaraçosas (como no episódio da chuva de pudim de ameixa). No entanto, essa característica nunca abalou sua determinação em trazer as melhores histórias para o jornal.

Tecknicolor, 17pt

P2, H3, R1; 2PA, 25PM, 5PV

Perícias: Arte, Influência, Mística

Vantagens: Qareen; Famosa, Ilusão, Inofensiva, +Mana

Desvantagens: Fracote, Indecisa

Técnicas: Encantar, Inspirar

Operação ARSENAL

No futuro da Terceira Convergência, as artes marciais atingiram um novo patamar de poder e explosão. Alguns dizem mesmo que elas *despertaram*: capacidades extraordinárias e sobre-humanas, antes relegadas a lendas e histórias de fantasia, voltaram a ser possíveis — e até razoavelmente comuns. Simples torneios escolares se tornam muito mais emocionantes quando seus participantes disparam bolas de energia e criam ondas de choque com o impacto dos golpes!

Com isso, torneios de luta tornaram-se também um entretenimento muito popular, talvez o principal esporte competitivo da nova era. Grandes campeonatos são transmitidos para o mundo todo, e seus competidores possuem glamour e prestígio de astros internacionais. Para sustentá-los e revelar talentos, foi organizada toda uma rede de competições menores e locais, com prestígio e fama variáveis, onde os aspirantes começam seus passos rumo ao estrelato.

Nenhum evento é mais prestigiado, no entanto, que o grande **Torneio da Ilha do Martelo**, realizado a cada dois anos em uma ilha isolada no Oceano Pacífico. Transmitido mundialmente, é o acontecimento esportivo mais esperado, assistido e comentado por todos os habitantes da Terra.

A Ilha do Martelo

Apesar da fácil identificação, por seu formato peculiar, ninguém sabe ao certo a origem desta ilha. O lugar simplesmente não constava em mapas antes da Terceira Convergência; se teria sido transportada para cá, ou surgiu por ocorrência de algum outro evento natural ou sobrenatural, impossível dizer.

Cerca de trinta anos atrás, artistas marciais e combatentes de todo o mundo receberam correspondências misteriosas em um envelope púrpura, lacrado com um selo trazendo o emblema de um martelo. Dentro, ins-

MARAVILHA! GANHEI XP E AGORA POSSO RECOMPRAR MINHA DESVANTAGEM!
ACABOU A MOLEZINHA, MINA! AGORA VAI ENCARAR TODO O PODER DO CAPITÃO NINJA!
PODER! SABIA QUE TINHA ESQUECIDO ALGUMA COISA!

truções para chegar ali por céu ou mar, e um convite para participar do primeiro Torneio da Ilha do Martelo.

Aqueles que aceitaram foram recebidos em instalações elegantes, com suítes luxuosas, academias para treinos — e dúzias de arenas especiais em vários pontos da ilha, onde combates podiam ocorrer em ambientes diversificados. A maior delas, conhecida como a Grande Arena, é sediada em um estádio com arquibancadas e telões, localizada no ponto exato em que a cabeça do martelo encontra sua base. Serve como centro ao redor do qual todos os combates periféricos são organizados.

Desde então essa estrutura se expandiu, e hoje conta ainda com hotéis luxuosos, restaurantes de prestígio internacional, e mesmo lojas de conveniência e souvenires. No entanto, viagens só são possíveis durante o torneio, seja para competir ou assistir aos combates; a ilha não recebe visitantes em nenhuma outra época, mantendo apenas uma pequena população local — composta, em sua maioria, por membros do exército ARSENAL.

Todos que visitaram a ilha concordam que há algo *estranho* ali, algum poder sobrenatural pairando no ar, sentido sobretudo por praticantes de artes marciais. Uma espécie de *faísca* ou *centelha* que inflama seus espíritos e corpos, impelindo a combater com mais vontade, vigor e ferocidade. Não à toa, seus embates são especialmente disputados e violentos, considerados o ápice do circuito de lutas esportivas internacionais.

O Torneio

Apenas os maiores lutadores do mundo são convidados a participar do Torneio da Ilha do Martelo. Os critérios exatos de seleção, no entanto, não são claros: campeões de modalidades importantes esperam ansiosos pelo envelope que nunca chega, enquanto outros que nunca participaram de competições oficiais, como membros de forças armadas, podem ser surpreendidos com o convite fechado sobre a mesa de trabalho.

Causa mais confusão ainda que lutadores de *qualquer* arte marcial podem ser convidados. Mesmo praticantes de combate armado, como esgrima, arquearia e até armas de fogo! Seria absurdo em outros tempos, verdade; mas no mundo pós-Convergência, com seres que esquivam de balas e disparam raios pelas mãos, uma metralhadora não oferece tanta vantagem assim.

Para os fãs, claro, essa desordem é pouco importante, e serve para aumentar a aura de mistério. Há quem ganhe grandes somas apenas apostando em quem vai ser *convidado!*

Uma vez que aceitem o convite e sigam para a ilha — com despesas pagas pela organização —, os lutadores são recebidos com toda pompa e luxo, alocados em hotéis para que possam se concentrar nos treinamentos e combates. O torneio em si é dividido em duas fases principais: de grupos e individual.

Na fase de grupos, os combatentes formam equipes de até cinco membros, escolhidos pelos próprios participantes ou aleatoriamente pela organização. São então dispostos em chaves eliminatórias, cada fase reduzindo o número de grupos à metade; a equipe que vence a maior parte dos adversários passa adiante, enquanto o grupo derrotado é desclassificado por inteiro (incluindo aqueles que venceram seus duelos).

Quando restam quatro equipes, começa a fase individual; membros de cada equipe lutam entre si até restarem dois finalistas. Estes preenchem as chaves do torneio final, em lutas 1x1 na Grande Arena da Ilha do Martelo, até que reste apenas um vencedor.

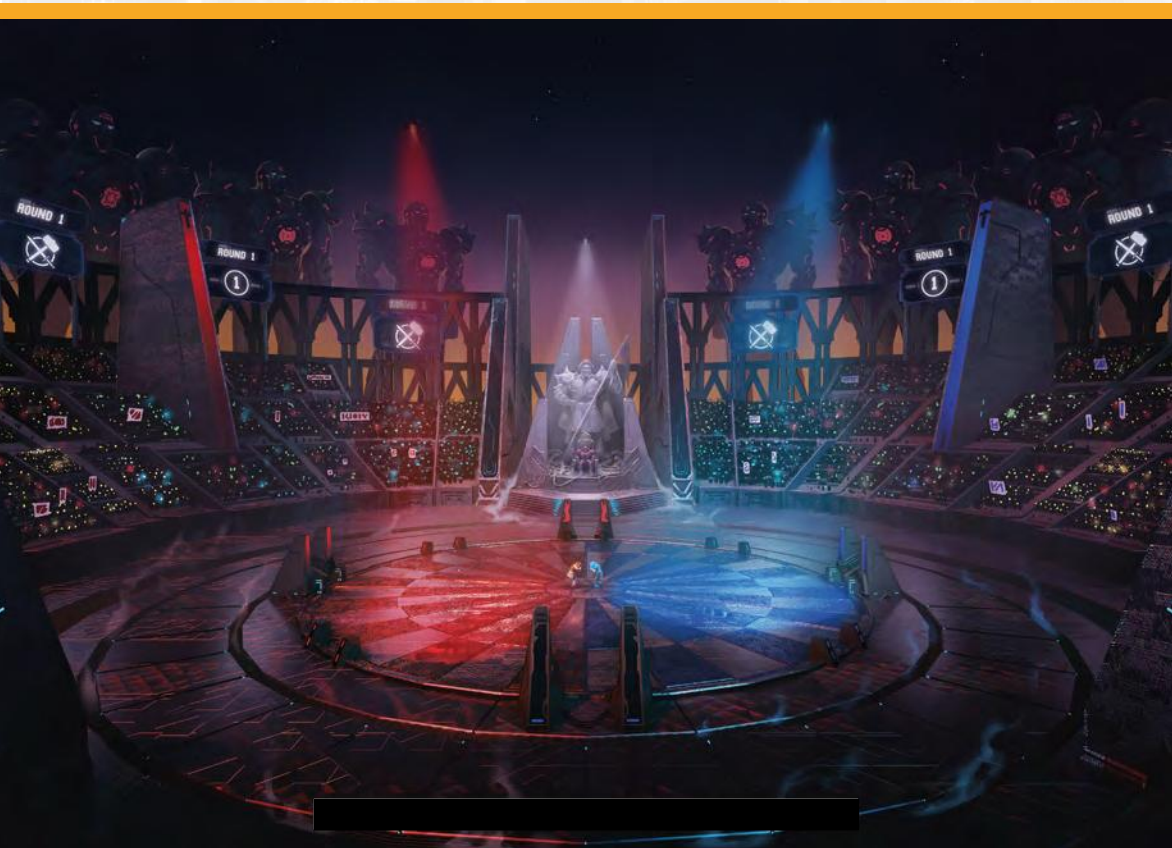
Mas claro que o torneio não se encerra aí! Ao campeão é dada uma escolha: uma fortuna em dinheiro... ou a oportunidade de enfrentar o próprio senhor da Ilha do Martelo em combate individual! Se vencer, tomará seu lugar como o novo governante e general do exército local.

Desde o início do torneio, apenas uma vez o senhor da ilha foi desafiado e vencido.

O Exército ARSENAL

O exército independente conhecido como ARSENAL é uma força atuante na Terra desde a Terceira Convergência. Talvez a maior e mais poderosa força de mercenários do mundo, participou de eventos definidores da situação política atual do planeta, algumas vezes ajudando grupos de heróis, outras como seus adversários.

No comando está o misterioso **General Púrpura**, assim chamado pela cor da armadura que utiliza em conjunto com um gigantesco martelo de batalha. Não se sabe seu verdadeiro nome ou origem, apenas que chegou à Terra durante a Terceira Convergência. Passou então a reunir o exército que ficaria conhecido como ARSENAL.



Dez anos atrás, o General teria recebido o convite misterioso e participou do Torneio, sagrando-se campeão. Diante da oferta de enfrentar o antigo senhor da ilha, aceitou sem hesitar. O combate ainda é lembrado como um dos maiores e mais ferrenhos já realizados em toda a história da Terra, transmitido ao vivo em rede mundial e até hoje compartilhado em serviços de *streaming*. Ao fim, com a Grande Arena em ruínas, o líder da ARSENAL levantou-se como o único sobrevivente, na primeira e única vez em que o comando da ilha trocou de mãos.

Desde então, o General transformou a ilha na base do seu exército e ali comanda suas atividades. O torneio nunca deixou de ser realizado; embora muitos questionem o que leva a organizar uma competição que, em última instância, pode depô-lo do seu posto, parece existir uma força maior que o obriga a manter a tradição sem interrupções. Mas é certo que o vilão tem objetivos maiores, o que preocupa organizações internacionais. Por isso, é comum que lutadores convidados sejam abordados para colaborar secretamente nas investigações.

Talvez mais preocupantes que os objetivos secretos do General sejam os vários mechas gigantescos, posicionados à volta da Grande Arena...

Personagens

Artista Marcial

Com a Terceira Convergência, as artes marciais ganharam outro patamar. Em meio às movimentadas ruas das cidades, em galpões abandonados, torneios abertos que movimentam multidões ou mesmo ringues ilegais do submundo, lutadores habilidosos se enfrentam todos os dias, pelos mais diversos motivos. Combinando pura técnica de combate com poderes surpreendentes e até magia, artistas marciais estão a todo momento colocando suas capacidades em prática.

Artista Marcial, 11pt

P3, H2, R4; 3PA, 10PM, 20PV

Perícias: Luta

Vantagens: Ataque Especial (Potente), Mentor

Desvantagens: Código do Combate

Soldado ARSENAL

O Exército ARSENAL é o mais temido e requisitado grupo mercenário da Terceira Convergência. Frequentemente está presente em conflitos atuando ao lado de exércitos nacionais ou particulares; outras vezes, podem ser encontrados em missões independentes, para avançar nos objetivos misteriosos do seu líder, o enigmático General Púrpura.

Muitos tipos de personagens fazem parte do Exército, divididos em diversas unidades, com as mais variadas origens, poderes e peculiaridades. Os destacamentos mais simples costumam ser formados por soldados de infantaria, em geral recrutas em treinamentos com poucas habilidades de combate, mas que podem representar perigo quando em grandes quantida-

des. Comandando um grupo destes, é comum que haja um soldado de elite, capaz de representar um perigo um pouco maior.

Infantaria, 2pt

P1, H1, R0; 1PA, 5PM, 1PV

Poder Único: Tropa. Quando lutam em grandes quantidades, soldados de infantaria podem agir como um único personagem, somando o seu Poder e PV. Seis soldados, por exemplo, poderiam agir como um único personagem com P6 e 6PV. Quando agem assim, não fazem movimentos, mas podem fazer com uma única ação um ataque contra cada adversário, até no máximo a quantidade de soldados reunidos (role o teste de ataque apenas uma vez, e cada oponente faz o seu teste de defesa separado). A cada PV perdido, um soldado é derrotado, e o Poder diminui de acordo. Enquanto houver pelo menos dois soldados para cada cada inimigo, todos os seus ataques têm Ganho.

Elite, 9pt

P2, H2, R2; 1PA, 10PM, 10PV

Perícias: Luta.

Vantagens: Ataque Especial (escolha um entre: Distante, Perigoso, Poderoso, Potente), Defesa Especial (escolha uma entre: Blindada, Robusta, Tenaz).

Poder Único: Comandar. Quando comanda soldados de infantaria, o soldado de elite pode usar um movimento, uma vez por rodada, para dar uma ordem a um deles. Até o seu próximo turno, um de seus testes de ataque ou defesa, à sua escolha, tem Ganho.

Arauto do ARSENAL

Convites para participar do torneio alcançam os lutadores de formas diversas. Uma das mais conhecidas é por meio dos Arautos: eles surgem e desafiam o candidato para um combate, sem qualquer explicação. Apenas depois da batalha, independente do desfecho, o Arauto entrega o convite. Rumores dizem que este é um modo de obter mais informações sobre o estilo de combate de cada lutador.

Arauto do ARSENAL, 12pt

P3, H3, R4; 3PA, 15PM, 20PV

Perícias: Luta.

Vantagens: Acumulador, Forte

Desvantagens: Código do Combate

Servo da Centelha

Lutadores na Ilha do Martelo costumam mencionar uma sensação estranha, uma espécie de centelha ou faísca que arde em seus corpos e impele a lutar com mais intensidade, vigor e violência. Relatos semelhantes existem fora da ilha, embora nunca sejam tão potentes — uma energia que surge sozinha em guerreiros de alto nível, quando entram em um transe de batalha intenso, em que nada mais importa além de vencer.

Com tais relatos, surgiram também aqueles que servem a este fenômeno, perseguindo-o em seus treinamentos e combates. São lutadores fanáticos, focados apenas em lutar e tornarem-se melhores, por vezes sem entender realmente o que impele a sempre buscar o mais forte.

Servo da Centelha, 15pt

P4, H2, R4; 4PA, 10PM, 20PV

Perícias: Luta, Percepção

Vantagens: Cura, Defesa Especial (Tenaz), Devoto (promover o Torneio da Ilha do Martelo e garantir seu funcionamento), Resoluto

Desvantagens: Código do Combate e da Derrota

Técnicas: Monasticismo

Rin Asakusa

Última campeã do Torneio do Martelo, Rin é filha de uma diplomata japonesa e um atleta brasileiro. Praticante de várias artes marciais tradicionais, como caratê, judô e aikidô, desenvolveu um estilo próprio misturando golpes e movimentos de todos, além de malícia e ginga de uma infância nas ruas.

Rin aprendeu a lutar ainda adolescente, como forma de lidar com o bullying que sofria por estar constantemente mudando de escola, acompanhando as viagens dos pais, e ser sempre a aluna estrangeira estranha onde quer que chegasse. Solitária, começou a competir em torneios clandestinos — e, já adulta, no grande circuito mundial patrocinado pelo Exército ARSENAL.

No último torneio surpreendeu a todos ao vencer, em sua primeira participação, nomes muito mais experientes. Após derrotar a guerreira Arcanauta Kel na final, abdicou de enfrentar o próprio General Púrpura para receber o prêmio em dinheiro — de que precisava para garantir o tratamento da irmã Emi, de dez anos, portadora de uma doença rara. Frequentemente se pergunta sobre ter feito a escolha certa, enquanto lida com os desafios diários de lutadores que querem vencê-la atrás de renome e fama.

Rin Asakusa, 19pt

P4, H4, R3; 4PA, 20PM, 25PV

Perícias: Luta, Manha

Vantagens: Ataque Especial (Potente, Poderoso), Defesa Especial (Tenaz), Maestria (Luta), +Vida

Desvantagens: Protegida (Emi Asakusa)

Técnicas: Queimar o Cosmo, Rajada de Golpes

Shin

Reconhecido como prodígio desde a infância, Shin tornou-se uma pequena celebridade no Ginásio Ninja Akibara ao receber uma bolsa de estudos aos quatorze anos. Decidido a tirar proveito máximo da oportunidade, destacava-se com frequência entre os melhores. Tudo parecia encaminhá-lo para uma carreira brilhante no mundo da espionagem e artes ninja.

Mas tudo acabou em um incidente misterioso, quando desafiou ordens superiores, colocou colegas em risco e terminou expulso da UniPotência, poucos meses antes de se formar. Sem rumo, passou a atuar como mercenário independente, sem mestre, também lutando em torneios clandestinos para ganhar a vida. Até que, destacando-se em um torneio na Ilha do Martelo anos atrás, foi convidado a permanecer como membro do Exército ARSENAL.

Esta é, ao menos, a história que o próprio Shin conta aos berros sempre que questionado por outros soldados. Rumores dizem que tudo não passa de uma farsa; ele está na verdade infiltrado para cumprir uma missão secreta. Se o próprio General Púrpura sabe disso, é um mistério.

Shin, 20pt

P3, H5, R3; 3PA, 25PM, 15PV

Perícias: Luta, Manha

Vantagens: Ágil, Ataque Especial (Distante, Perigoso, Penetrante), Defesa Especial (Esquiva), Maestria (Manha)

Desvantagens: Infame

Técnicas: Ninjutsu, Rajada de Energia (*Ryuujin no Kunai*)

Karator

O metaliano Karator chegou à Terra anos antes da Terceira Convergência, em uma missão para proteger o segredo da existência de seu mundo natal. Porém, um acidente acabou fazendo com que perdesse contato com sua espécie. Consumido pela solidão, Karator gradualmente foi perdendo a memória e enlouquecendo.

Sem qualquer referência ou identidade neste novo mundo caótico e colorido, passou a lutar em torneios clandestinos, com a fúria de um cruzado em nome de um misteriosa Rainha que vê apenas em alucinações, tentando canalizar sua raiva e confusão com batalhas brutais, onde seus instintos sobrepõem à racionalidade que uma vez possuiu.

Karator, 18pt

P4, H2, R5; 4PA, 10PM, 25PV

Perícias: Luta, Sobrevivência

Vantagens: Alien (Forte); Ataque Especial (Poderoso, Titânico), Defesa Especial (Reflexão, Robusta), Imune (Abiótico), Sentido (Radar)

Desvantagens: Amnésia, Assombrado –1, Fraqueza (água)

Tormenta ALPHA

No mundo da Terceira Convergência, ***Tormenta ALPHA*** é o maior fenômeno dos jogos eletrônicos. Este *VRMMORPG* — jogo de RPG massivo multijogador de realidade virtual — conta com mais de cem milhões de jogadores ativos, e sabe-se lá quantos inativos. Piadas exageradas entre os fãs dizem que todos os habitantes do planeta têm uma conta, e alguns fora dele!

O jogo se passa em uma terra fantástica chamada simplesmente O Reinado, levemente inspirada (embora com muitas, erm... *liberdades artísticas*) na idade média terrestre. Há castelos e cavaleiros, e também magia, dragões, elfos e outros seres fantásticos. E metrópoles enormes, barcos voadores, robôs tecnomágicos. E muito mais!

PantheonSoft Co. Ltd.

Tormenta ALPHA foi desenvolvido e é administrado pela empresa de jogos e softwares ***PantheonSoft***. Originalmente uma pequena desenvolvedora em uma garagem apertada, logo se expandiu com o sucesso do jogo. Hoje ostenta o título de maior e mais próspera empresa de games no mundo.

Muito de seu domínio deveu-se ao gênio dos fundadores, **Robson Nichts** e **Martha Leer.** O casal provocou uma revolução em hardware com a invenção dos Óculos PORTAL (*Projetor Onírico de Roto-Transversalidade e Amplitude Lateral*), desenvolvidos a partir de tecnologia extraída das Arcas. Embora jogos de realidade virtual já existissem, os novos modelos trouxeram altíssimos níveis de realismo e intensidade, usando magia ilusória (isto é, ciência de geração de imagens até então desconhecida) para projetar o mundo de jogo diretamente na mente do usuário.

O resultado seria uma imersão profunda, incomparável a tudo que veio antes. Usar o PORTAL seria como imergir em outra realidade, com outras leis e parâmetros físicos. Pelo menos, em teoria.

O primeiro VRMMORPG empregando o novo hardware (hoje conhecido como *Tormenta 1.0*) foi um fracasso total. Era ainda uma tecnologia incipiente, os dispositivos falhavam, a própria ciência (magia) envolvida e seus efeitos colaterais não eram plenamente compreendidos. Houve incidentes

em que jogadores ficaram “presos” na ilusão do jogo, incapazes de voltar a perceber o mundo real.

Em meio à avalanche de reportagens sensacionalistas, investigações policiais e processos indenizatórios, Nicht e Leer recuaram. Os óculos foram retirados do mercado, novas pesquisas buscaram corrigir seus bugs. Retomaram uma versão anterior do game — a *versão Alpha*, alcunha que se manteve no título desde então —, refazendo tudo a partir dali.

Então veio o grande relançamento e o sucesso. As falhas haviam sido eliminadas, o projetor de ilusões funcionava perfeitamente. Grandes gamers e influencers declararam ser a melhor experiência de suas vidas. O renascido *Tormenta Alpha* apagaria por completo as lembranças ruins do game original, arrebanhando uma legião de assinantes e trazendo fortunas para a Pantheon, hoje líder em entretenimento eletrônico mundial.

O casal Nichts e Leer retirou-se da vida pública pouco antes de *Tormenta Alpha* atingir a marca de dez milhões de jogadores. Ninguém sabe onde estão ou o que fazem hoje; alguns apostam que desenvolveram, em segredo, uma tecnologia para abandonar em definitivo o mundo real e viver apenas dentro do jogo. A própria Pantheon é hoje administrada por um conselho de vinte executivos, que tomam todas as decisões burocráticas e orientam as equipes de desenvolvedores, apenas repassando aos fundadores sua parcela nos lucros.

O Reinado

Qualquer semelhança entre *Tormenta ALPHA* e qualquer outro mundo além-Convergência é pura coincidência. Não há nenhuma relação. Se houvesse, ninguém saberia.

Dentro do jogo, o *hub* principal é a grande metrópole de **Valkaria**. Uma cidade enorme, tomada de arranha-céus anacrônicos e veículos voadores

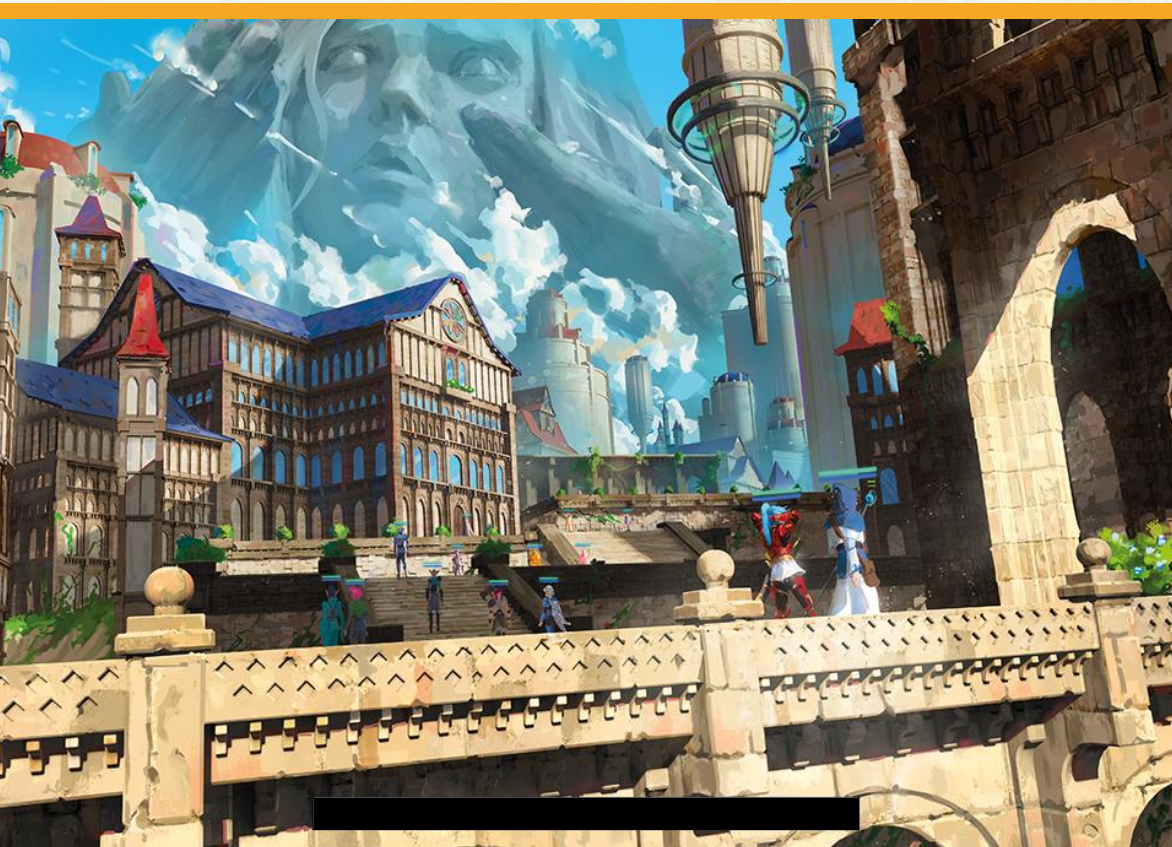
mágicos nos céus; nenhum, no entanto, é mais impressionante que a grande estátua da deusa com quem a cidade divide o nome, padroeira da humanidade e sua ambição de conquista e progresso.

Ali é onde novos jogadores surgem após completar o registro e criar um personagem, mas veteranos também encontram muito o que fazer, explorando seus becos e esgotos repletos de perigos, completando suas *quests* urbanas. Há também dois *hubs* secundários dentro da cidade, com suas próprias linhas de missões e histórias: o distrito étnico de **Nitamu-ra** e a **Academia Arcana**.

Deixando a metrópole, o mapa-múndi d'O Reinado se abre para ser explorado, com ermos selvagens, planícies extensas e uma infinidade de masmorras, ruínas e outros locais tomados de monstros, perigos e tesouros. As vizinhanças da capital são muito frequentadas, jogadores casuais encontram ali conteúdo para anos de aventuras. Para os que querem mais, atualizações e expansões aumentaram a área de jogo, com novas cidades adicionadas.

A primeira expansão trouxe **Malpetrim**. Cidade pesqueira e rústica, de aventureiros embrutecidos, cercada de masmorras e áreas infestadas de monstros. Mais tarde chegaria **Vectora**, incrível cidade mercante voadora, acessível apenas durante eventos especiais no jogo. Então lugares como **Quelina**, refúgio secreto de piratas e aventuras marítimas. **Smokestone**, cidade de pistoleiros foras-da-lei. E tantos outros focos de missões.

Dizem que alguns Viajantes acham o mundo de *Tormenta ALPHA* familiar. Quase como se tivesse semelhanças como sua terra natal, se ainda hou-



vesse qualquer lembrança de tal lugar em suas mentes. Verdade ou não, esses jogadores às vezes conseguem prever reações de NPCs, adivinhar fraquezas de chefes, ou deduzir o conteúdo de missões antes que sejam lançadas. Não é surpresa que estejam nas posições mais altas dos placares mundiais.

As Zonas Vermelhas

Apesar do sucesso mundial, nem tudo é belo e seguro no Reinado virtual de *Tormenta ALPHA*. De fato, desde sua esquecida e malfadada versão 1.0, é possível que esteja voltando a ser um mundo de problemas.

Certos pontos do extenso mapa-múndi passariam a mostrar comportamento estranho. Surgiriam áreas tomadas de códigos defeituosos, causando lentidão e travamentos. Encontros com monstros aleatórios também são afetados — as criaturas locais têm parâmetros sem sentido, armas e perícias não causam seus efeitos normais. Além disso, tais seres exibem gráficos danificados, pixelizados ou borrados: quase como se os sistemas de magia ilusória estivessem *se recusando* a vita-los por completo.

As partes defeituosas surgem e persistem por semanas, forçando os jogadores a vita-las, até que eventualmente somem. Por sua sinistra coloração ferruginosa no mapa-múndi, tais regiões ficariam conhecidas nos fóruns como **Zonas Vermelhas**.

Muitos rumores já se espalharam na comunidade de jogadores, tentando decifrar o que são e para que servem. As teorias são variadas e coloridas. Alguns suspeitam ser parte de uma campanha viral para uma nova expansão, atiçando a curiosidade por novos inimigos, mapas e tesouros. Outros afirmam ser *bugs* comuns provenientes das últimas atualizações, que devem estar sendo investigados e apagados conforme descobertos.

Mais alarmantes são os boatos sobre jogadores que, após percorrer as Zonas Vermelhas e fazer contato com suas criaturas perniciosas, teriam sofrido efeitos colaterais — além de dificuldades para desconectar da ilusão, como acontecia na versão 1.0. Questionada, a Pantheon manteve silêncio, atribuindo tais casos a exageros de jogadores compulsivos.

De concreto, a desenvolvedora passou a restringir acesso às Zonas Vermelhas através de meios diversos, como paredes invisíveis, guardiões NPCs invencíveis e mesmo GMs advertindo jogadores que cheguem muito perto. Existe pressão de todas as partes, desde especialistas em saúde a Viajantes amedrontados com "algo", para um desligamento total dos servidores. Até agora os advogados da empresa conseguiram impedir essa grande perda de lucros.

Nichts e Leer têm sido procurados para opinar, até agora sem sucesso.

Personagens

Toscos

RPGs do passado ofereciam goblins e orcs como inimigos "bucha de canhão", enfrentados aos montes por jogadores de nível baixo para ganhar níveis e então procurar desafios maiores. Mas isso se tornou um problema na Terceira Convergência, quando membros dessas mesmas raças passaram a existir de verdade! Movimentos e ONGs protestaram contra a retratação

destes grupos marginalizados. Tais criaturas passaram a aparecer cada vez menos como vilões e oponentes, e mais como raças jogáveis e heróis.

Os inimigos mais frequentes no jogo, assim, passaram a ser os **toscos** — criaturas artificiais, bestiais e sem mente, criadas por magia profana. Capazes de usar armas simples como porretes, espadas rústicas ou as próprias garras e mordidas.

Tosco, 5pt

P2, H1, R1; 2PA, 5PM, 5PV

Perícias: Luta

Vantagens: Construto; Sentido (Infravisão)

Desvantagens: Maldição (nunca recupera PV, mesmo com conserto)

Jogadores

Muitos jogadores diferentes exploram os cenários d'O Reinado. Toda equipe equilibrada conta com pelo menos um dos quatro tipos mais comuns de aventureiro: DPS (*Dano Por Segundo*) Físico, DPS Mágico, Suporte e Tanque. Estes são exemplos de personagens para cada tipo, já conectados com alguns dos *hubs* principais de *Tormenta* ALPHA.

Pirata de Quelina (DPS Físico), 13pt

P3, H2, R3; 3PA, 10PM, 15PV

Perícias: Luta, Manha

Vantagens: Minotauro; Arena (Água), Ataque Especial (Penetrante)

Desvantagens: Infame

Técnicas: Rajada de Golpes

Mago da Academia Arcana (DPS Mágico), 13pt

P2, H4, R1; 2PA, 30PM, 5PV

Perícias: Mística

Vantagens: Fada (Magia); +Mana

Técnicas: Bola de Fogo, Poeira Glacial ou Relâmpago (escolha uma); Raio Místico

Clérigo de Valkaria (Suporte), 13pt

P2, H2, R3; 2PA, 15PM, 15PV

Perícias: Luta, Mística

Vantagens: Cura, Devoto (sempre buscar aventuras e missões perigosas), Magia

Desvantagens: Maldição (não pode viver mais de um mês no mesmo lugar)

Técnicas: Inspirar

Samurai de Nitamu-ra (Tanque), 13pt

P2, H2, R4; 2PA, 10PM, 20PV

Perícias: Luta

Vantagens: Kemono (Vigoroso, Antipático); Defesa Especial (Proteção, Provocação, Robusta), +Vida

Desvantagens: Código da Honestidade

Avelle d'Elchiori

Avelle atualmente lidera a Sociedade das Penas Púrpuras, a mais conhecida guilda de jogadores de *Tormenta ALPHA*. Moreau-coruja arcanista, assumiu o manto depois que a líder anterior desapareceu misteriosamente ao fazer contato com uma Zona Vermelha. Mas já era figura conhecida e respeitada antes disso, pelo auxílio que prestava a novos jogadores — e por liderar *raids* hoje consideradas lendárias. Ainda detém o recorde de vitória mais rápida contra o Arquilich.

Ninguém sabe quem é Avelle fora do jogo. Seu nome verdadeiro não é conhecido, não se sabe a que raça pertence, o gênero com que se identifica, ou o local onde mora. Há mesmo quem diga ser uma inteligência artificial criada pela *PantheonSoft* para guiar novos jogadores! Outros apostam em pessoas famosas tentando manter o anonimato, como Arturo Amon, Niele da Holy Avenger, ou até a própria Vitória.

Avelle d'Elchiori, 23pt

P2, H4, R3; 2PA, 30PM, 15PV

Perícias: Mística, Percepção

Vantagens: Kemono (Gênie, Frágil); Ataque Especial (Distante, Preciso), Magia, +Mana, Famose, Voo

Desvantagens: Atrapalhade, Código dos Heróis

Técnicas: Barreira Mística, Grimório Debilitante, Invocar Elemental, Poeira Glacial, Raio Místico, Setas Infalíveis de Petrovna

Criatura das Zonas Vermelhas

Ao adentrar uma Zona Vermelha, os jogadores podem se deparar com criaturas aberrantes que desafiam a lógica e normalidade. Essas criaturas são conhecidas por possuírem poderes bizarros e *glitches* que causam distorções na sua própria existência virtual, até interferindo nos poderes dos jogadores. Isso faz com que apenas uma seja ameaça formidável.

Suas habilidades podem variar muito, desde esticar a distâncias impossíveis até manipular a gravidade. Outras se multiplicam em cópias idênticas, ou estão ao mesmo tempo em diferentes linhas temporais. Confrontos com esses seres são imprevisíveis, mesmo para jogadores veteranos com personagens de níveis altos: por isso, é fortemente recomendado evitar as Zonas Vermelhas a qualquer custo.

Criatura das Zonas Vermelhas, 25pt

P3, H3, R6; 3PA, 15PM, 30PV

Perícias: Luta

Vantagens: Aberrante (Luta); Acumulador, Alcance, Anulação, Ataque Especial (Poderoso), Cópia, Golpe Final, Imune (Abiótico), +Membros, Punição (qualquer de –1 ponto), Sentido (Radar)

Desvantagens: Ambiente (Zonas Vermelhas), Aura –2, Diferente

Técnicas: duas técnicas comuns quaisquer

Moderadores

Moderadores são membros da administração da PantheonSoft, responsáveis por monitorar e punir jogadores que desrespeitam os termos de serviço de *Tormenta ALPHA*. Com poderes supremos de restrição e supressão, eles podem suspender ou até banir jogadores nocivos.

São geralmente encontrados em áreas centrais dos *hubs* do jogo, mas são capazes de acessar quaisquer locais nos mapas do mundo, onde podem ser chamados para intervir em situações problemáticas relatadas pelos jogadores. Além de suas habilidades de punição, moderadores também podem oferecer orientação e suporte, auxiliando na solução de conflitos e esclarecendo sobre as regras do jogo.

Moderador, 26pt

P3, H4, R3; 3PA, 30PM, 15PV

Perícias: Influência, Luta, Saber

Vantagens: Anulação, Base (Central de Moderação), Cura, Defesa Especial (Proteção, Provocação, Tenaz), Devoto (proteger as regras do jogo), Imortal, Irresistível, +Mana, Paralisia, Punição (Pacifista –2), Telepata, Teleporte

Desvantagens: Código dos Heróis e 1ª Lei de Asimov (aplicada a jogadores de *Tormenta ALPHA*)

Poder Único: Martelo do Ban. O moderador gasta um movimento para materializar um martelo de energia, com que pode atacar um personagem logado. Caso acerte, não causa dano, mas desconecta o jogador dos servidores de

Tormenta ALPHA e torna impossível conectar novamente, por período determinado pelo moderador (uma semana é o tempo padrão).

Dragão Feral

Oriundos do mundo misterioso além das Arcas, dragões são criaturas majestosas, dotadas de inteligência, carisma e não pouco poder mágico. Pelo menos, na maioria das vezes: muitos são pouco mais que animais selvagens, grandes feras no topo da cadeia alimentar de diversos ambientes inóspitos e violentos.

Por serem impressionantes e intimidadores, vários tipos de dragões ferais são chefes comuns em missões de *Tormenta ALPHA*. Aguardam no final de grandes redes de túneis, caminhos sinuosos nas montanhas, ou no coração profundo de florestas densas. São o último desafio antes de um grande tesouro, ou item necessário para avançar nas diversas linhas narrativas que compõem o jogo.

Dragão Feral, 28pt

P6, H4, R5; 6PA, 20PM, 25PV

Perícias: Luta, Percepção

Vantagens: Alcance, Arena (seu covil), Ataque Especial (Área, Distante, Potente ×2), Defesa Especial (Blindada), Sentido (Infravisão, Radar), +Vida, Voo

Desvantagens: Diferente

Arquilich

O Arquilich é uma figura lendária em *Tormenta ALPHA*, uma criatura de poderes arcanos sombrios e imortalidade. Outrora um mago já poderoso, passou por um processo de transformação em morto-vivo, com o intuito de estender sua vida indefinidamente, mas ainda mantendo seus poderes e astúcia maligna. Agora, comanda incontáveis criaturas das trevas de seu trono, na Cidade-Necrópole.

Derrotar o Arquilich é uma *raid* de nível alto, exige um grande grupo de jogadores agindo em conjunto. Os tanques devem atrair a atenção da criatura, absorvendo seus ataques poderosos, enquanto os DPS se concentram em causar danos massivos. A sincronização de ataques físicos e magias é crucial. Além disso, os jogadores devem lidar com as armadilhas e servos do Arquilich, que atuam distraindo e prejudicando a equipe. Somente através de cooperação, estratégia e trabalho em equipe, os jogadores têm a chance de derrotar essa entidade sombria e garantir a vitória.

Cada vez que é derrotado, o Arquilich e a Cidade-Necrópole ressurgem após 1D dias, em algum outro mapa. Existem rumores sobre um artefato lendário, chamado Filactéria, que conteria a alma do vilão. Se esse item for destruído, o Arquilich poderia ser derrotado de uma vez por todas. Mas não existem registros que comprovem a existência desse artefato.

Arquilich, 55pt Sugoi

P6, H8, R6; 6PA, 90PM, 30PV

Perícias: Mística, Percepção

Vantagens: Alcance, Arena (Cidade-Necrópole), Ataque Especial (Penetrante, Preciso), Cópia, Defesa Especial (Reflexão), Desgaste, Imortal, Imune (Abiótico, Doenças, Resiliente), Maestria (Mística), Magia, +Mana ×5, Paralisia, Riqueza (Sugoi), Sentido (Radar), Teleporte, Voo

Desvantagens: Sem Vida

Técnicas: Bola de Fogo, Grimório Debilitante, Metamagia, Poeira Glacial, Relâmpago

Outros Núcleos

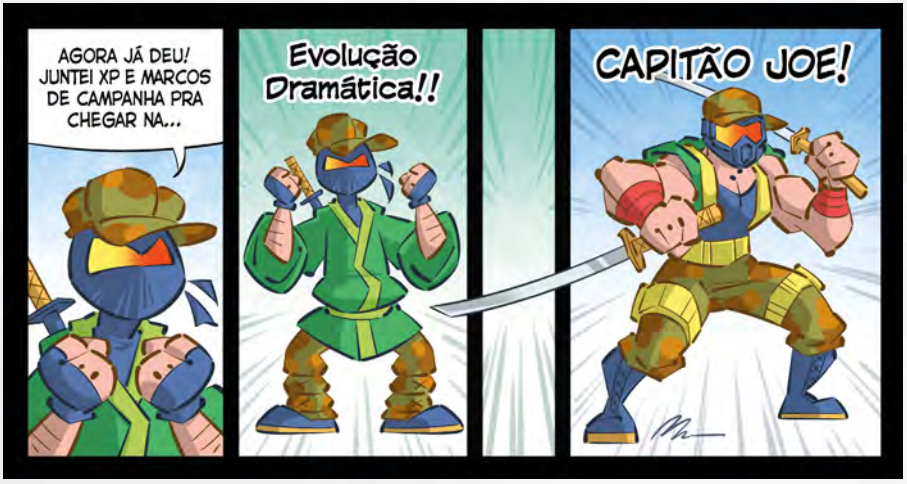
Os cinco núcleos principais são os maiores e mais importantes em *Era das Arcas*, mas definitivamente não os únicos possíveis. Praticamente tudo que você imaginar pode existir em algum lugar no mundo louco da Terceira Convergência. Conspirações de ordens secretas de feitiçaria? Caçadores de monstros gigantes nas ruínas de metrópoles pré-Convergência? Robôs tecnomágicos gigantes jogando futebol em Marte? Vampiros que fazem terapia? *Vampiros de Marte na terapia enfrentando monstros gigantes em robôs criados por organizações secretas de magia*? Ora, por que não?

A seguir, sugestões para outros ambientes, ideias de histórias e aventuras. Desenvolva, use como inspiração, misture com os núcleos anteriores, faça como quiser. Divirta-se!

Timbuktu, a Metrópole dos Sábios

A UniPotência pode ser a universidade dos heróis no novo mundo — mas, quando o assunto é estudar as Convergências, o maior centro acadêmico fica em outro continente: a África.

Na cidade histórica de **Timbuktu**, no Mali, está uma das universidades mais antigas do mundo, a **Universidade de Sancoré**. Logo que a Terceira Convergência ocorreu, estudiosos do mundo todo surpreenderam-se em



descobrir que havia registros de sábios medievais estudando eventos semelhantes no passado. Muito (se não quase tudo) do que se sabe sobre a Primeira e Segunda Convergências, bem como eventos menores que ocorreram entre elas, deve-se a estes tratados.

Com a descoberta, um grande influxo de cientistas e pesquisadores tomou a cidade. Arcas logo foram descobertas nas regiões próximas e, com elas, veio também o desenvolvimento tecnológico. Timbuktu é, hoje, uma das cidades mais avançadas do mundo, mas que não esqueceu suas origens. Um lugar onde tecnologias de ponta recém-extraídas das Arcas se encontram com as tradições milenares dos povos locais, e o conhecimento de cientistas convive em harmonia com a sabedoria ancestral dos griôs.

As Terras Convergidas

Nenhum lugar do mundo sofreu mais com a Terceira Convergência que a América do Norte. Pouco depois do ataque de K'thanoa, diversas Arcas foram descobertas no continente. No entanto, a exploração desenfreada por empresários famintos por novas tecnologias causou uma catástrofe: um desequilíbrio dimensional inverteu a direção dos glifos de entrada, fazendo monstros emergirem das Arcas!

Em poucos anos, toda a região foi tomada por criaturas monstruosas e gigantescas, devastando as antigas nações. Povos humanoides ainda existem, mas isolados em cidades fortificadas, construídas em meio às ruínas da antiga civilização norte-americana. A mais conhecida é o **Forte York**, também chamada *Velha Iorque* por seus habitantes, onde antigamente ficava a maior cidade do continente; hoje, serve de porto seguro na costa leste para exploradores de ruínas e caçadores de monstros que lá aportam atrás de seus tesouros esquecidos.

Kamelotia

A Terceira Convergência não trouxe apenas pessoas e criaturas de outros mundos para a Terra. Em muitos locais, a própria paisagem mudou, com o rejuvenescimento do solo e retorno de grandes florestas e bosques antes extintos. Com isso, seres mágicos que habitavam estes locais também retornaram: elfos, trolls, dríades, dragões, fadas e outros que não chegaram à Terra pela Convergência atual, mas descendem dos próprios seres lendários que viveram séculos no passado.

Talvez o local mais conhecido onde estes seres vivem seja o reino de **Kamelotia**, que ocupa boa parte das ilhas onde antes ficava o Reino Unido. Uma nação colorida, tomada de magia, onde por vezes você se sente em um antigo reino medieval — exceto por tecnologias mágicas anacrônicas, construtos místicos e maquinário arcano pesado! É governada pela rainha **Morgana Pendragon**, que diz ser descendente do próprio Rei Arthur das lendas e, junto da sua **Távola dos Doze Cavaleiros**, comanda poderosos mechas de ferro e magia para proteger seus súditos dos perigos da nova era.

Mechanopolis

Localizada em uma grande ilha no sudeste asiático, a cidade de **Mechanopolis** é o sonho dos tecnófilos: uma enorme metrópole de robôs gi-

gantes. Praticamente todas as atividades envolvem maquinário pesado. Há robôs enormes usados na construção civil; a limpeza urbana é realizada por construtos com inteligência artificial; polícia, bombeiros e outros órgãos do serviço público possuem mechas humanoides em vez de viaturas e caminhões; mesmo o transporte público é realizado por grandes máquinas que lembram animais com quatro ou mais pernas!

No entanto, sob a aparência luminosa de progresso, há também um lado sombrio. Diferente de metrópoles utópicas como Vallindra, o governo de Mechanopolis é tomado por denúncias de corrupção e favorecimento de empresas de tecnologia e construtoras. O ambiente de riqueza das classes mais altas contrasta com alta criminalidade nos bairros de trabalhadores pobres. O **Ateliê do Dragão de Âmbar**, um misterioso sindicato do crime, domina as ruas — e rumores falam de um grupo rebelde revolucionário nas montanhas, nos arredores da metrópole. E tudo fica ainda mais complicado quando lembramos que eles, também, têm robôs gigantes!

Baronato de Eslovia

O mundo da Terceira Convergência é tomado de luz e utopia, mas ainda há pontos de escuridão. O **Baronato de Eslovia** é um destes lugares.

Localizado na Europa oriental, é um pequeno país autossuficiente, mantendo contato mínimo com o exterior, envolto em brumas que nunca desaparecem, bloqueaiam o sol e embaralham sinais digitais. Nas nações vizinhas são comuns histórias de viajantes que adentram suas fronteiras e nunca retornam; por causa disso, a grande maioria prefere apenas ignorar a existência do baronato, deixando-o em um limbo da política internacional em que não é formalmente parte de nenhum país.

A região é governada desde antes da Terceira Convergência pelo **Barão Vlado von Vodyanoy**, que não mede esforços em manter a população aprisionada nos limites de seu domínio. Vive em um grande castelo à beira de um

É HOJE, MINA! UPEI OS ATRIBUTOS, JOGUEI SETE CAMPANHAS, SUBI TRÊS ESCALAS! CAI DENTRO!
AH VÉI, ESSE JOGO É MUITO QUEBRADO! DESISTO!

penhasco, que dizem ser estranhamente parecido com algum veículo espacial de grande porte. Ninguém sabe dizer ao certo a sua idade — moradores locais falam em mais de um século de vida! No entanto, há várias décadas não é visto pessoalmente, limitando-se a comandar o povo por meio de construtos mecanizados que colhem taxas e impostos, fazem cumprir as leis em seu nome, e patrulham as fronteiras para prender aqueles que tentam fugir.

A Casa dos Errabundos

A Casa dos Errabundos é uma taverna lendária entre Arcanautas e todo tipo de aventureiro, se apresentando como um oásis para aqueles que buscam planejar suas próximas aventuras ou apenas descansar e se divertir. As paredes são tomadas por quadros de todos os tipos e épocas (há rumores de que alguns sejam portais planares ou temporais!), e o cardápio parece sempre ter os pratos preferidos de seus clientes.

A característica mais intrigante da Casa dos Errabundos, no entanto, é que ela pode aparecer e desaparecer de forma aleatória! A taverna pode ser encontrada em locais óbvios e facilmente acessíveis, ou ruelas escondidas nas grandes cidades, ou clareiras remotas de mata virgem. Alguns dizem que é um local sagrado, protegido por poderes místicos, enquanto outros afirmam ser amaldiçoada — e seus clientes acabam virando parte do menu. Quando questionado a respeito, o velhinho **Bimbo** proprietário do estabelecimento se diverte, confirmando todas as suposições. Seja qual for a verdade, a Casa dos Errabundos é um lugar fascinante e cheio de mistérios, e destino imperdível para qualquer aventureiro.

Farfalia, a Cidade Viva

Encravada em algum ponto no coração da Floresta Amazônica, a cidade de **Farfalia** é o sonho dos amantes da natureza. Lar dos **farfal**, espécie única que evoluiu das plantas até desenvolver formato humanoide, essa comunidade vive em total harmonia com o ambiente ao redor, estabelecendo pactos sagrados com as criaturas elementais da região, que ajudam a nutrir e proteger. A cidade, no entanto, é muito mais do que aparenta: é a criatura mais velha de seu povo, uma entidade ancestral crescida por séculos, até se tornar *a própria cidade*. Muitas ruas de Farfalia são veias que nutrem as criaturas da natureza e vários dos seus "prédios" são galhos imensos da árvore-mãe, cultuada pelos farfal como uma deusa.

Farfalia é conhecida mundialmente pelo avançado conhecimento médico de seu povo. Mesmo sendo difícil de encontrar, sua fama atrai visitantes variados. Desde dahllan, fadas e elfos, interessados em viver em harmonia com a natureza e aprender com os sábios do povo-planta, até aqueles em busca de cura para enfermidades complexas e maldições incuráveis. No entanto, Farfalia também atrai caçadores inescrupulosos, que buscam extrair seus valiosos recursos naturais. Consciente do equilíbrio entre compartilhar seus conhecimentos medicinais e preservar a integridade da árvore-mãe, os farfal protegem seus segredos com vigor, defendendo-se de invasores e garantindo que seus conhecimentos sejam usados com sabedoria e respeito pelos princípios da natureza.

Apoiadores

“Cp” Luiz Fernando De Lira • “Felipezord” Vilela Moreira • @Rikkuannchi • 1 • 1.000Tão Diogo • 1000Q Guild • 321Team • A Guarda Da Noite • A Scarduelli Jr • Abelardo Dantas • Abira Andore • Abmael Vilar Barros • Abner Levi • Abraão Stevão Ferreira Rosa • Acabou A Brincadeira • Acauã Batista • Ace Barros • Adalberto Marinho Da Silva Júnior • Adauto Silva Neto • Adenilson A Romão • Adiel Andrade Rocha • Adolfo Santos Ziurkelis • Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki • Adran Meilyr • Adrian Barbosa Da Silva Lima • Adrian Paiva • Adrian Visoná • Adriano “Shanghai” Santos • Adriano Barboza Moura • Adriano Batista Siqueira • Adriano Da Silva Zimmermann • Adriano De Assis Brasil • Adriano De O S Ayub • Adriano J Silva • Adriano Magalhaes • Adriano Mendes • Aecio Jorge • Agatha Allen Sansiverinato • Aghata/Koehe • Ailson • Ailton Bueno • Ailton Moura • Airton Junior • Airton Lopes De Moraes • Akko Hanabara • Álan D. Gomes • Alan Dias • Alan Machado De Almeida • Alan Martins De Oliveira • Albert Dos Reis Ceia • Alberto “Pato” Laroca • Alberto Gaspar Da Silva Arenda • Alcides Cardoso • Alcyr Barbin Neto • Aldenor De C. Madeira Neto • Aldrin Baltazar • Aleff David Monteiro Rodrigues • Aleff Rodrigues • Alessandra Da Silva Pinto • Alessandro Da Silva Medeiros • Alessandro Jacaúna • Alessandro M Perin • Alessandro P M Dias • Alessandro Serpa Costa • Alex @Pngtr • Alex Bruno Cáceres • Alex Cecconi • Alex Cesar Duarte Da Silva • Alex Chang • Alex De Oliveira • Alex Frey • Alex Kaldrum Sapiência • Alex Leandro Da Silva • Alex Lu • Alex Miller Ribeiro De Souza • Alex Seraphim • Alex Silva • Alex Zanin • Alexandre “Aravaris” Machado • Alexandre “Lex” Bastos • Alexandre Augusto De Pieri Massari • Alexandre Cunha P. Júnior • Alexandre De Sena Reis • Alexandre F Soares • Alexandre Farias • Alexandre Ferreira Da Silveira • Alexandre Jannuzzi Rios • Alexandre Luiz Signori • Alexandre Sousa Dantas • Alexandre Vieira Alves • Alexandro • Alexandro Hugo Lopes • Alexia Akira Yamamoto • Alexia Siegfried • Alexis Cristiano Vilas Bôas • Alexsander Aco • Alice Olivan • Alison Delvechio Corrêa • Alisson “Javalisson” Prestes • Alisson Morais • All “Weiss” • Allan Chaves Dos Santos • Allan Collier • Allan José • Allan Kardec Bandeira De Melo Filho • Allan Komuro Dos Santos • Allan Maciel • Allandarus Morthys • Allisson Oliveira • Aloha1976 • Aloísio Afonso De Araújo Kelmer • Alphadoido • Altair Andriolo Filho • Álvaro Cunha • Alvaro Junior • Álvaro Lédo Ferreira • Álvaro Leitão Pellegrino • Alvino Rodrigues • Alysson Lívio • Alysson Wesley Da Silveira • Amanda Rodrigues Velloso Santana • Amaral Rosa • Amarildo Marinho De V. Júnior • Amaury Trindade De Castro • Amon Morales • Amós Do Carmo Moreira Filho • Ana Carolina Da Silva Rodrigues • Ana Carolina Ramos Silveira • Ana Dabs • Ana Patrícia Dos Santos Katczinski Kubiach • Ana Zilinskas • Anderson Aleixo • Anderson Cardoso • Anderson Guedes • Anderson Nunes Machado • Anderson R. Santos • Anderson Rosa Cecilio De Oliveira • Anderson Semfronteiras • Anderson Silva De Arruda • Anderson Thelles • Anderson Toshio Yano • André “Ludosystem” Faccas • André Adriano • André Aghasi De Sousa Vasconcelos • Andre Avelino Da Costa Santos • André Barrozo • André Barth • André Castiglia • André Cazzoli Vieira • André Centeno De Oliveira • André Dorte “Shinka” • Andre F P Santiago • André F Veneroso • Andre Francapimenta Figueiredo • André Gustavo Barbosa Luna Filho • André Gustavo Carvalho Campanhã • André K Takahashi • André Lopes Marra • André Luís Da Silva Moreira • Andre Luiz “Guizo” De Freitas. Z Maíusculo Hein? • André Luiz De Aguiar Ribeiro • André Luiz F. Claudio • André Luiz Pimentel Nunes Da Silva • Andre Luiz Sanches • Andre Macedo Matos • André Misiuk • André Nazareth De Almeida • André Pereira Rocha • André R. Oliveira • Andre Rabelo • André Ribeiro De Barros • André Ricardo P. Cardoso • André Tosta • Andrew Frank Duarte • Andrews Passos • Andys • Anfitras. • Angell Caroline Bernardino Moreira • Angelo Castelan • Angelo De Vargas Corrêa • Animes Overdrive • Anna Carolina Stori Yotoko • Anthony Bá Lessa • Anthony Dominique • Anthony Ralisson • Antonio Barbosa De Lima Neto • Antonio Carlos Carvalho De Araújo • Antonio Coelho Junior • Antônio Danizio De Sousa Dos Santos • Antônio Fernandes • Antonio Ghizzo • Antonio Henrique • Antonio Mombrini • Antonio Mourão • Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula • Antônio Ricart Jacinto De Oliveira Medeiros • Antônio Sérgio Farias Alves • Antonio Trindade • Aos Amigos Desunidos Do Pandaemoniumthe • Apax Fenrir • Ápio Murilo Farezin Scholl • Araujo Capslock • Ariel Alves Dutra • Ariel Correia Silva • Ariel Felizardo Goes • Ariel Leonardo Alencar Leitão • Arlon Andrade • Armando Neto • Arnôr Licurci • Aroni Da Luz De Oliveira • Arthur “Maourus” Araújo • Arthur (Juka) • Arthur Arend • Arthur Augusto Leite Fahel Guimarães • Arthur Bertoldi Pereira • Arthur Calderon • Arthur Cardoso Barbosa • Arthur Conrado Machado Lima • Arthur Eilert Letona • Arthur Gimenez Zanduzzo • Arthur José Santos Martins • Arthur Marassatti • Arthur Mauro • Arthur Ribeiro • Arthur Santana De Mendonça • Arthur Souza Carvalho • Arthur Stormknight • Arthur Vaz • Arthur Zimmer Dias • Artur “Djow” Moraes Cirilo • Artur “Tushin” Franco • Artur Albuquerque • Artur Barroso Mirço • Artur Lopes De Oliveira Pinheiro • Arylson De Araújo Simões • Ásbel Torres • Atilla Oliveira Barros • Aubrey Renan De Oliveira Leonelli • Augusto Barbosa Silva (Tako) • Augusto Cavalheiro V. Schonfelder • Augusto César De Oliveira • Augusto Cesar Jeannine Rocha Junior • Augusto Fernandes Marsola • Auri Fernandes • Aurora Da Silva Nascimento • Ayrton Araújo Eusébio • Ayuri Medeiros Da Silva • Azrael Lima • Bafo Selvagem • Bando Do Corvo • Bárbara Amaral Da Cunha • Bárbara Iara, A Trava No Controle • Barreiras Rpg • Bee Grillo • Bel Fernandes •

Bernardo • Bernardo & Jeú Anderson • Bernardo Barlach • Bernardo Gonçalves Vieira Galdino • Bernardo Stamato • Bertran T. Evarini • Bif • Billy Pedroso • Bintinau • Bloodtwist • Bolinha • Bonde Do Vhots Msid • Braien Machado • Brainstorm De Verão • Brayan Hemel • Braz Rafael De Sousa • Breno Alan Carneiro Nunes • Breno Araujo Bernardo • Breno Marcondes Penna Da Rocha • Breno Marques • Breno Portella De Andrade Bohry • Breno Reis Andrade • Breno Tadao De Paiva Eto • Breno Tega • Breno Vieira Trovão • Brothers At Arms • Bruce Santos • Brunno Da Silva Quaresma • Brunno Madruga Fidalgo Brigido • Bruno "Tsumai" Carvalho • Bruno A. João • Bruno Alex Domingues • Bruno Artur Costa Afonso • Bruno Augusto Bertuga • Bruno Baère Pedrazzi Lomba De Araujo • Bruno Bellan • Bruno Belloc Nunes Schlatter • Bruno Bianchini Lima • Bruno Britto Nunes • Bruno Cardoso Vieira • Bruno Carvalho • Bruno Da Silva Assis • Bruno Da Silva Lacerda • Bruno Dal'Lago • Bruno Davi Kretzmann • Bruno De Jesus Farias Silva • Bruno Eduardo • Bruno Emerson Furtado • Bruno Esteves • Bruno Fedato • Bruno Fernandes Alves Junior • Bruno Fernando Castro • Bruno Fernando Dias De Carvalho • Bruno Ferreira Andreo • Bruno Ferreira Lopes Da Costa • Bruno Garcia Moura (Vycros) • Bruno Geralpha Almeida • Bruno Guimarães Percegaroli • Bruno Henrique Dalla Vecchia Giron • Bruno Henrique De Lucca • Bruno J. Souza • Bruno Mancini • Bruno Matos De Araujo • Bruno Mello Teixeira • Bruno Meneghetti • Bruno Pedro Correa • Bruno Pinto Marques • Bruno Rocha • Bruno Santos Carneiro • Bruno Sargi • Bruno Sathler • Bruno Silveira Garcia • Bruno Teixeira • Bruno Uesso • Bruno Vieira • Bruno Vinicius Sanchez • Brunopaz • Bryan Sousa De Oliveira • Bryan Tiete Tanoue • Ca Campos • Cabana Do Elfo • Caçadora Carmesim • Cadu Simões • Cadu Sitta • Caesar Ralf Franz Hoppen • Café Com Mel • Cainã • Caio 'Kaguttov' Valente • Caio "Sardinha" Henrique Bastos Nunes Rodrigues • Caio Alencar • Caio Arcoverde • Caio Assis • Caio C. B. Sandy • Caio César (K410C3Z4R) • Caio Costa • Caio Eduardo Palhares Nogueira • Caio Kame • Caio Oliveira "Cailliu" • Caio Palhares • Caio Peixoto • Caio Ribeiro • Caio Russiano De Oliveira Boeno • Caio Teixeira Brandão • Caique Lucena • Caique Penayo • Caique Saber • Caíque Torres • Cairo Noleto • Caleo Pires Bittencourt • Call Me Noir • Calmon Hebert Gouveia Do Nascimento • Calvin Semião • Camila Aline De Souza Silva • Camila Gamino • Camila Rosa • Campfire Estúdio • Carlo Dimitri Martins E Arruda • Carlos A Pereira • Carlos Adolfo Guedes Gondim • Carlos Augusto Ramos De Paula • Carlos Brida • Carlos Daniel • Carlos E. M. Ferreira • Carlos Eduardo Vieira Ribeiro • Carlos F. Dos Santos • Carlos Fernando Amor Passos • Carlos Fernando Gallo Ribeiro • Carlos Haefliger • Carlos Henrique • Carlos Henrique De Araujo Sousa • Carlos Henrique Santos Do Carmo • Carlos Henrique Silva De Souza Da Fonseca • Carlos Henrique Silva Leite • Carlos Junior • Carlos Luciano Barbosa De Melo • Casa Dos Elfos • Cássia Alves • Cassiano Cordeiro Alves • Cassiano Meneguetti De Medeiros • Cássio Costa • Cássio Dos Santos "Kabracho" • Cassio Pereira • Cassio Segantin Garcia • Castiel Santana • Cauê Gouveia • Cauê Moura Da Cunha • Cavaleiro Morto • Célio"Logan"Jr • Celso "Valka" Guero Filho • Celso Giordano Tonetti • Celso Gonçalves • Celso Guedes De Jesus • Centro Universal De Progressão Kardecista Analógica • César Augusto Calderaro De Marchi Gonçalves • Cesar Garrido Aguiar • César Haczek • Cesar Hitos Araujo • Cézar De Souza Aguiar Viana • Cezar Reoli • Cezar Siqueira • Chaos Chaud • Charles Fieltes Jr • Chewiechangas • Christian S. T. • Christian Sabino Viana • Christoffer • Christopher C. Oliveira • Christopher Pavan • Chrysthowam A. Santos • Chuckdio • Ciel • Cineraria66 • Ciro • Cisar • Cj Saguini • Clarig • Clarissa Santos Diniz • Clark Santana Rodrigues • Claudino Klayton Santos Cardoso • Claudmar Dias • Cleber Valgas Gomes Mira • Cleison "Silfer" Ferreira • Cleiton "Dr Marinheiro" Gimenes Peres • Cleiton Q. Lima • Cléo Fernando Martins Machado • Clonerpg • Cod, Jogador 1 • Colemar F. Cunha • Comunistas Da Tormenta • Conepa • Contempleo • Coolfox Player • Corujão • Covil Da Lua • Criptonium • Cristhian Heck • Cristian Dos Santos • Cristian Grou Ciprovac Drovas • Cristian Pião • Cristiano Leishmaniose Cavalcante • Cristivaldo Fernando • Ctrl • D20 Contos • Daemonspiritus • Dalaran Games Joinville • Dam Nashi • Damon Zagan • Dan Aguiar • Dan Cruz • Dango Yoshio • Daniel 'Dfox' Garcia Machado • Daniel "Asrallan" Portela • Daniel "Marielson" Corrêa Pereira • Daniel "Talude" Pc • Daniel Augusto Bonaldo • Daniel Benchimol Nicácio • Daniel Benoni • Daniel Borges Klitzke - Contador • Daniel Borges Tomé • Daniel Castellini Dourado Martins • Daniel Chagas • Daniel Costa Baumgratz Lopes • Daniel Da Rosa • Daniel De Souza Silva • Daniel Diego Lacerda Cirilo • Daniel Doria • Daniel Duran Galembeck Da Silva • Daniel Gomes • Daniel Gomes Lacerda • Daniel Gomes Miguel • Daniel Henrique Ribeiro Pacheco Duarte Da Silva • Daniel Horstmann Francisco • Daniel L Cohim • Daniel L. F. Nogueira • Daniel Lopes De Capua • Daniel Ohta • Daniel Onça De Fogo • Daniel Rocha • Daniel Rubens Santos De Lima • Daniel Saraiva • Daniel Schettini • Daniel Silveira Santos • Daniela Cristine Paiva Porto • Danillo Belkiman Mesquita • Danilo "Nomelongo" R P Silva • Danilo Anastácio • Danilo Aureliano Machado • Danilo Batista Da Silva • Danilo Borges Da Silva • Danilo Costa • Danilo Couto Pereira Santos • Danilo Felipe • Danilo Franson • Danilo G Muniz • Danilo Henrique Cavalcante • Danilo Henrique Fonseca Menezes • Danilo Jaques V. Bonfim • Danilo Martins • Danilo Moreno "Tarta" • Danilo Rogel Oliveira • Danilo Sampaio • Danilosq Dos Santos Ferreira • Danny Duarte • Danrley Tenório Psicólogo • Dante José • Dante Thiele Etcheverry • Dante Xavier Acosta • Danylo Henrique (Gameplays E Intros) • Dário Miranda • Darius E Laiza • Dartagnan Flexa Quadros Nogueira • Davi "Daviz0Rd" Santos • Davi "Mascote" Domingues • Davi 3Dvictory • Davi Barbosa • Davi D. Carneiro • Davi Dos Santos Brito Nobre • Davi Erustes • Davi Hayato • Davi Henrique • Davi Marques Pando • Davi Rocha "Pongo" • Davi Tamarindo • David Allan Koltun • David Guiti Pereira Nascimento • David L Araújo • David Lucas Souza Andrade • David Pinheiro • David Ribeiro Moreira • David Walter Santos Barros • David Zanette • Davidson Wesley Da Silva Sampaio • Davyd Silva • Davyson Diogenes Rodrigues • Dê Jota • Dean Felipe Silva Farias • Deathgamervp • Debora Mazetto • Degor Souza Neto • Deivis Pereira • Denis "Houdoom" Ochiuto • Denis Barbosa Da Silva • Denis C Carvalho • Denis Denarelli Rezk • Denis Lima Oliveira • Denis Pinto Barboza • Deprox • Deryk • Detetive Lloyd • Detoner, O Mago • Deusa Ishtar • Diário Seu Jorge • Diego "Drugue" Queiros • Diego "Etryell" Moreira • Diego "Paja" Beheregaray • Diego Adão Fanti Silva • Diego Araujo Silva • Diego Armando • Diego Augusto De Sousa Filgueira • Diego Azul • Diego Baptista • Diego Bruno Miranda Duarte • Diego Cassadori Ferreira • Diego Custódio De Souza • Diego Fernandes • Diego Francisco "Wolf Fivousix" Bueno Sartório Whitten-Brown • Diego Garcia • Diego Gomes Da Silva • Diego Henschel Nunes Da Costa • Diego Lima Da Silva Gonçalves • Diego Lobo Gualberto 21 • Diego Luiz De Soullza • Diego Mangini • Diego Pimentel De Sousa • Diego Rodrigues Fontes • Diego Rodrigues Pereira • Diego Romeu Da Silveira • Diego Sestito • Diego Toniolo Do Prado • Diego Torralbo • Diego Vitoriano Da Silva • Diegoles_88 • Digão Miranda • Dimitrius "Daice" H. Alves • Diogenes Moreira Alves Dias • Diogo Almeida • Diogo Boccardi • Diogo Calor • Diogo Cambraia • Diogo Da Silva • Diogo Ddogao Castro • Diogo Fontes • Diogo Luiz Barcellos Volpi • Diogo Rodrigues • Dion R Crisanto • Diosh Smith • Diter Martim Wieser • Djonathan Metelo • Dm Shit Chat • Dojuan • Doluar Scorvo • Domani • Domlobo • Donizete Junior (Role Cotidiano) • Douglas Araújo Ribeiro • Douglas Camillo-Reis • Douglas Dias • Douglas Inacio De Moraes • Douglas Mareli • Douglas Santos • Douglas Santos • Douglas Santos Kuckel • Douglas Toseto • Dunde Souls • Ed Araújo •

Edauto Tramontine Monteiro • Eddie Junior • Eddu Fuganholi • Eder “Meio Dragão Azul “ Barbosa • Eder Coutinho • Éder Dzr13 Fialho • Éder Gil • Eder Wilson Sousa Da Luz Filho • Edgar Leopoldino • Edgard Ribeiro Junior • Edgardo Fanor Duarte Mourão • Edson Borges Da Silva Filho • Edson Carlos Monteiro Pordeus • Edson M. Takei • Edson Silva Da Costa • Edu Guimarães • Eduardo “G.G” Saraiva Guerra Lopes • Eduardo Ag Silva • Eduardo Ariel De Souza • Eduardo Augusto • Eduardo Capelo • Eduardo Cassiano Santana Ferreira Junior • Eduardo Chagas • Eduardo Eugenio • Eduardo G. Martinez • Eduardo H.S. Albuquerque • Eduardo Hassem Nepomuceno • Eduardo José Duarte Marques • Eduardo José Reis • Eduardo Kawamoto Amaraes • Eduardo Kenzo Sibuya De Sousa • Eduardo Lima Lopes • Eduardo Maciel Ribeiro • Eduardo O Terrível • Eduardo Orlando Lazzarotti • Eduardo Pereira • Eduardo Rafael Miranda Feitoza • Eduardo Ramalho • Eduardo Tavares Machado • Eduardo Valentim • Eduardo Wohlers • Eduardo&Gabriela Rocha<3 • Edvando Moreno Góis Filho • Eidy Tasaka • Ejoyce Nogueira Braga • Elcio • Eli Moraes • Elias Hoffmann • Elias Leite Freitas • Elias S. Silva • Elias Simões De Souza Van Do Rosário Ferreira • Élida Ferreira Durães • Eliel Gesing • Elivaldo Sapucaia • Eloy Ferreira Batista • Elson Domingues Albuquerque • Elton Castorino • Elton José Sabbrac Pereira • Elves Cunha • Elzo Benzaquen • Emanoel Frota “Legod” Texeira • Emanuel Barbalho • Emanuel G.M. • Emanuel Henriques • Emanuel Max • Embrulho Productions • Emerson Baltazar Cardoso Mendes • Emerson Elias Dias Da Silva • Emerson Lima • Emerson Salles De Jesus • Emerson Xavier • Emilio Bolzani • Emiya Shirou • Emygdio • Endarthur • Endi Souza Ganem • Enio Mielly Morais Maximo • Enko • Enzo Murilo Melo • Enzo Thomas Carvalho • Eponino Macuco Neto • Eric Da Silva Gutiérrez • Eric Dohopiati • Eric Machado De Freitas • Eric Oak • Éric S.A. Araújo • Eric Veselic Matarucco • Erick Estevam • Erick Gomes • Erick Menezes Freitas • Erick Rocha Class • Erick Santos • Erick Schütz Rumpel • Ericles Medrado Do Nascimento • Érico Florentino • Érico Rodrigo • Erik Bergkamp Santos Oliveira • Erik De Souza Scheffer • Erik Lopes Gomes Da Silva • Erinaldo Ferreira Dos Santos • Ernane “Mestreaoro” Almeida • Escola De Mestres • Esdras Régis Da Silva • Estevão Costa Braz • Euclides Colaço Melo Dos Passos • Evaldo Pontual • Evandro Prioli Duarte • Evelin Iensem • Everaldo Anjo Da Tormenta • Everson Maykon Da Silva França • Everton Camargo • Everton Dias Junior • Everton Mamede Freitas Do Sacramento • Everton Souza • Ewerton “Ton” Bernardes Souza Gomes • Ewerton Lima • Fabiane Bogdanovicz • Fabiano Francisco Da Silva • Fabiano Silva • Fabio “Druida” Carvalho • Fábio Ballmann • Fábio Berstecher Gehringer • Fabio Bompet Machado • Fabio Caetano De Souza • Fábio Casanova • Fabio Cristiano Faria Melo • Fábio E. A. Braga • Fábio Jacobson • Fábio Luiz Cortez Ribeiro • Fábio M. M. Osorio • Fábio Mizu • Fabio Nunes Assunção • Fabio Ornelas Costa • Fabio Pereira • Fabio Pereira De Lima • Fabio Rögelin Vaz • Fabio S Jorge • Fabio Terço • Fabrício Domenech Nunes • Fabricio Moreira • Fabrício Valentim • Fabrícius Viana Maia • Fabrizio Bonora Bettega • Fafá De Brebreu • Fagner Meurer • Família Abelha • Fantasmafxs • Farinhaw • Fausto Reis • Felipe “Shingo Watanabe” Oliveira • Felipe Alisson Dos Santos Esposito • Felipe Alves Cabral • Felipe Asfora • Felipe Barros Dantas • Felipe Becchelli • Felipe Bersch • Felipe Bezerra • Felipe Bezerra Lopes • Felipe Bob Ramos • Felipe Camilo Costa • Felipe Cardoso Brasil De Souza • Felipe Cavalcante • Felipe Cavalcanti (Alberion) • Felipe Da Cruz Amaral • Felipe Da Rocha Bezerra Peres • Felipe Do E. Santo • Felipe Farias Fonseca • Felipe Ferrazzi • Felipe Fiamozzini • Felipe Franco • Felipe Gante • Felipe Gonçalves De Meneses • Felipe Guicciardi Carvalho • Felipe Hideo Nunes Furusato • Felipe Hyrotin • Felipe J. De Lima Alves • Felipe Laranja • Felipe Leal Campos De Freitas • Felipe Lomba • Felipe Malafaia • Felipe Marinho • Felipe Nicolussi • Felipe Noronha Menezes • Felipe Paes Klein Da Rosa • Felipe Paes Leme • Felipe Queiroz • Felipe Reis • Felipe Rocha De Oliveira • Felipe Scalzo Marra Cury • Felipe Shimabukuro Kai • Felipe Tessinari • Felipe Tomas • Felipe Venezian Dos Santos • Felipe Viana Alves • Felipe Vinha • Felipe Wawruk Viana • Felipe Zandim Guedes • Felippe Conrado • Feliz Blr • Fellipe “Tio Lipe” Melo • Fellipe Da Silva • Felype Barcellos • Fernanda Alves • Fernando “Manoshu” Rodrigues • Fernando A. Zocal Linhares • Fernando Augusto Iwata Yamamoto • Fernando Augusto Pereira • Fernando Augusto Silva Lopes • Fernando Barros Martinhago • Fernando Cardoso Jardim • Fernando De Moraes Simões • Fernando De Oliveira Aguiar • Fernando De Souza Junqueira • Fernando Dutra • Fernando Elbaiano • Fernando Fenero • Fernando Junqueira Baladez • Fernando Mello • Fernando Mendonça De Almeida • Fernando Milo Dos Santos Filho • Fernando Mottin Maschmann • Fernando Pato Silva • Fernando Radu Muscalu • Fernando Soutelino • Fernando Távora Dos Santos • Fernando Thalavares • Fernando Vilela Paciencia • Fernando Wecker • Fernando Xavier • Fernando_Ribeiro • Filipe Barbosa • Filipe Gomes Duarte • Filipe Itagiba • Filipe Loureiro • Filipe Santos Nascimento • Filipe Silva Dos Santos • Filipe W. Santos • Filipe/Gabriel Fogliarine • Filipi Cunha Da Silva • Fiori Zonta • Firipu • Flaubert Marques Da Cruz • Flavio Alves Sabino Filho • Flávio Antônio Notargiacomo Ramos • Flávio Dos Santos Campos • Flavio Fontenelle • Flavio Jorge • Flavio Lee Budoia • Francicley Rodrigues De Almeida • Francisco Francilânio Lima Lemos • Francisco Gomes Franco • Francisco Jeferson Alves Da Costa • Francisco Ribeiro • Francisco Santana De Azeredo • Francisco Wellington Da Silva • Franklin Cardoso Garcia • Franz Andrade • Franz Pietz • Freddie Mercury • Freddy Pavão • Frederico Detofano • Frederico Monteiro De Paula Valladão De Mello • Frei Rodrigo Silva • G Benaduce • Gaaf • Gabe Godoy • Gabrewl • Gabriel • Gabriel • Gabriel - Pipinha • Gabriel ‘Del’ Pessoa • Gabriel “Stofocles” Stephano • Gabriel “Tico” Teixeira • Gabriel “Wally” Cruz • Gabriel Abreu • Gabriel Aguiar De Paula • Gabriel Akira Pinheiro Akioka • Gabriel Almeida • Gabriel Alves De Almeida • Gabriel Amaral Abreu • Gabriel Antonie Lorenzi • Gabriel Arantes Carreira • Gabriel Arthur Ferreira De Souza Lima • Gabriel Azevedo Sales • Gabriel B. Abreu • Gabriel B. Novaes • Gabriel Barreto • Gabriel Barroso • Gabriel Barroso Mirço • Gabriel Bauer Meneses • Gabriel Bohn Silva • Gabriel Bonadio • Gabriel Brandão De Oliveira • Gabriel Carvalhido • Gabriel Costa Rodrigues • Gabriel Da Costa Silva Pereira • Gabriel Da Silva Cavalcante • Gabriel Da Silva Ferreira • Gabriel De Araujo Da Silva • Gabriel De Araújo Silva • Gabriel De Assis Fernandes • Gabriel De Moura Silva • Gabriel De Oliveira Alves • Gabriel Deveikis Zambelli Monteiro • Gabriel Dos Santos Barbosa • Gabriel Feitosa • Gabriel Garcia • Gabriel Góes Leite Vieira • Gabriel Gonçalves Lobo De Sousa • Gabriel J.B.R. • Gabriel Jurado De Oliveira • Gabriel Kenzo Karwacka Domae • Gabriel Kolber • Gabriel Lima Bertoldo • Gabriel Lopes • Gabriel Lupp Forneck • Gabriel Mafra Lima • Gabriel Maia De Lima Leite • Gabriel Mascarenhas De Souza • Gabriel Mateus Rosa • Gabriel Mussi • Gabriel Nunes Da Silva Sobral • Gabriel Oliveira • Gabriel Oliveira • Gabriel Oliveira • Gabriel Patzer • Gabriel Pereira Da Cruz Santos • Gabriel Pescaroli Rodrigues • Gabriel Pessoa • Gabriel Prado • Gabriel Prado De Santana • Gabriel Rodrigues Cassa • Gabriel Santana • Gabriel Santos • Gabriel Scantamburlo Ribeiro • Gabriel Segantini De Castro • Gabriel Soares Machado • Gabriel Souza Almeida • Gabriel Souza Veloso • Gabriel Tavares Gargur • Gabriel Theodore • Gabriel Tobias Ruano • Gabriel Vandarte Casadei • Gabriel Vasconcelos Corrêa Gondim • Gabriel Vianna • Gabriel Wyindu Bezerra • Gabriel Xavier • Gabrielggg100 • Gabriell Sales Das Neves Quinderé • Gæeb Ribeiro • Game Zero • Gangue Do Sapo Louco • Gazineu • Gean Duarte Paula • Geek Trek • Geniel O Paladino • Geolioon • George Carlos Gonçalves Da Silva • George Lucas • Geraldo Abílio • Geraldo Bezerra De Souza Neto • Geraldo De França Teixeira • Gerlan Arlen • Gervasio Da Silva

Filho • Ghostbrrabo • Gian Breno • Giancarlo Caldas Maihub • Gianlucca Persiani • Gibrel • Gil Gilgante Cardoso • Gilberto “Joka” Olimpio • Gilmar Farias Freitas • Gilson Sentena Britto • Gilvan Gouvea • Giovana Victoria Dos Anjos Rosa • Giovane “Ripfom” Santiago • Giovani Berto Vian • Giovani Rocha • Giovanna • Giovanni Ernesto • Giovanni Fadiga • Gislaine (Gisa) Pereira • Giulia “Morgan” Araújo • Giuliano Giaretta • Giuliano Tamarozi • Giulio Sá • Glauber Gt Travassos • Glauber Isaias Pinheiro Dantas • Glaucus Miranda De Almeida • Gleison De Almeida Martins • Grandemario • Grandes Aventureiros • Gregório Fonseca • Grimório Púrpura • Grupo Pra Reclamar Do Riv • Guerraninjachata • Gui H Kanashiro • Guigui • Guilda Da Altair • Guilda Do Alvorecer • Guilda Do Coala • Guilda Soul Rua • Guilherme “Dilemaa” Ferreira • Guilherme “Guilenp” Damião • Guilherme “Nerdsman” Minghini • Guilherme “Zylladys” Fernandes • Guilherme Amado Rímoli • Guilherme Augusto • Guilherme Augusto De Moraes • Guilherme B. Lopes • Guilherme Barabana Wilson • Guilherme Barbato • Guilherme Boareto • Guilherme Boldrini • Guilherme Camolezi • Guilherme Cutrim Batista • Guilherme Da Silva Alves • Guilherme Das Neves Teixeira • Guilherme Dias De Oliveira Ferreira • Guilherme Dos Reis Rodrigues • Guilherme Feitosa • Guilherme Fernandes • Guilherme França Moreira • Guilherme Garrido • Guilherme Inojosa Cavalcanti • Guilherme Invernizzi • Guilherme Kollar Sanches • Guilherme Korn • Guilherme Martins Alves • Guilherme Merkurio De Souza • Guilherme Morais • Guilherme Nobre Doreto • Guilherme Pedroso • Guilherme Pignataro • Guilherme Pinto Reis • Guilherme Pizzatto • Guilherme Reis • Guilherme Rios • Guilherme Risan • Guilherme Sousa Dias • Guilherme Tanaka • Guilherme Tavares Raposo • Guilherme Tolotti • Guilherme Vergani Albani • Guilherme Viana • Guilherme Villas Bôas • Guimattarts • Gus Ceragioli • Gustavo “Ghostbd” Dantas • Gustavo “Seu Amigo” Martinez • Gustavo Amâncio Costa • Gustavo Baldez Oliveira Dias • Gustavo Cazarotto • Gustavo Daniel Barros De Carvalho • Gustavo De Freitas Osti • Gustavo De Macêdo Silva • Gustavo Ferraciolli Ramos • Gustavo G. Nascimento • Gustavo Gaiato Monte • Gustavo Gonçalves Quintão • Gustavo Hayashida • Gustavo Helms • Gustavo Henrique • Gustavo João Rodrigues Pinto • Gustavo Justino • Gustavo M Belmonte • Gustavo Machado Carrijo • Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira • Gustavo Nunes • Gustavo Pimenta • Gustavo Puerari • Gustavo Reis • Gustavo Ruela Melo • Gustavomossmann • Gutavo Alberto Pazeto • Guto Jardim • Gutoclpereira • Gutto.R.D • Haeckel Almeida • Haikukara • Hailton Freitas Pereira • Halisson Wellame Grana • Hall • Hatus • Hazar • Haziel Borges Martins • Hdgakas • Heat Diamond • Heitor Cameschi • Heitor Miguel • Heitor Moraes • Heitor Paoli Barbosa • Heitor Tette Rap Cósmico • Helber Germano • Helder Pereira • Hélio Albino • Helio Carl • Helio Horacio Gorgonio De Alcantara • Hellpho • Hélton Avila Moreira • Helton Nildo Medeiros • Henderson Marco Monteiro Leite • Henrique • Henrique “Capeta” Castro • Henrique “Haze” Consorti • Henrique “Nissim” Pereira • Henrique Andrade Mariani • Henrique Augusto De Arruda Rizatto • Henrique Cabral De Souza Rodrigues • Henrique Da Silva Cardoso • Henrique Da Silva Franzini • Henrique Fernandes • Henrique Gallo • Henrique Gustavo Oliveira • Henrique Lima • Henrique Simões De Oliveira • Hernesto Vautero • Heróis Improváveis • Hess Grigorowitschs • Heukjo • Heverton Otávio Vieira Torchelsen • Hiago Barreto Campos • Hiago Neves Bezerra • Higor Jardim • Hilcleiton Pedro Da Silva • Hiroshi Hayashida • Hodrick • Hortência De Medeiros Diniz • Hud Justino • Hudson “Acimerick” Doria • Hugo Aguiar Teixeira Leite • Hugo De Sousa Pinto Martins Cruz • Hugo Dos Santos • Hugo Melo • Hugo Oredes Agapito • Hugo Pitanga • Hugo Ribeiro Da Silva • Hugo Santana • Hugo Savioli • Hugo Usley Duarte Ribeiro • Humberto Meale • Humberto Quirino • Hyanaigi • Hydroblast • Hyura Sardothien • Iago Natan Gonçalves Cortez • Iago Sant’Anna • Ian Félix • Ian Garcia Ribeiro • Icaro Almeida • Igor Amaral • Igor Coura De Mendonça • Igor Dias Vilela • Igor Dos Anjos Marques • Igor Eduardo Polonio De Lacerda • Igor Feijo • Igor José Bilinski • Igor Marcondes Machado • Igor Matheus Andrade Oliveira • Igor Rodrigues • Igor Walfrido Lins • Ildu • Iman Griebeler Pinto • Imigrantes Da Noite • Ingo Müller • Inimigodalegria • Ióri Rodrigues Junqueira • Irmão Do Geogeo • Irmãos Manhoni • Irregular • Isaac Lívi Dos Santos • Isaac Moreira Barbosa • Isaac Oliveira • Isaac Salles • Isaac Souza Dos Santos • Isabela Busarello • Isac Batista Guilherme (Zakeru) • Isac Messias Michelon • Isadora Ferreira • Isaias Marques • Isaque V. Queiroz • Ismael “Omega Mael” Marinho Dos Santos • Ismael Alcântara Da Silva • Ismael Sousa • Israel Borges De Oliveira • Israel V P Machado • Italo “Old Man Joe” Cézar • Italo A. C. Freire • Italo Anjos • Italo Burity • Ítalo De Simone Garcia • Italo Machado Piva • Ítalo Oliveira • Italo Rodrigues Silva Souza • Italo Silva • Itaná “Maceddan” Volta • Iuri Roque • Iuri Tiago “Nobremestre” S. De Aguiar • Iury Gonçalves • Ivan Almeida Da Silva • Ivan Carvalho • Ivan De Oliveira Lima Lanzellotti Baldez • Ivan Gabriel Ferreira Dias • Ivan Ivanoff De Oliveira • Ivan Rodrigues • Ivan Turtera • Ivanildo Cardoso • Ivirto • Ivo Ferreira Villa • Ivo Iso • Izeeru & Bob • J. G. Alves • J. Ursulino • J.C.Júnior • Jackson Alexandre Severiano Da Cunha “Koala” • Jackson Lima Dos Santos • Jacqson Santos • Jair De Melo Freitas • Jair Ribeiro Da Silva • Jaiso Mendonça Guilherme • Jamersão • Jamerson Da Silva • Jameson Thiago Farias Silva • Janderson De Souza Amorim • Janilson Aragão • Jão Paulo • Jardel Costa • Jayme Azevedo De Freitas • Jean “Loker” Azevedo • Jean Blaskoski • Jean Carlo De O. Lopes • Jean Carlos Izepon • Jean Dice Masters • Jean Fernandes • Jean Korb • Jean Marcelos • Jean Michel Macêdo Dos Santos • Jean Renato Geremias • Jean-Frédéric Pluvinage • Jedeerson • Jeferson De Oliveira • Jeferson Giovenardi • Jeferson Soares Guedin • Jefferson “Jackblackzt” Miranda • Jefferson Anderson Ferreira • Jefferson De Araújo Lima Da Silva • Jefferson Jardel Romão Da Cunha • Jefferson Monteiro Leite • Jeffs • Jeovany Wanderley Do Nascimento • Jerdson Nunes Dos Santos • Jersey “Kakashi” Oliveira • Jessé Firmo • Jessé Ulisses Leal Gerez • Jéssica Niohanne • Jessica Zamarian • Jhonatasguelfi • Jhonnatan Guilherme • Jhonny Rosa • Jikan No Hashira • Jjrfallenrpg • Jmarcels • João “Crown” Vitor • João “Killerqueen” Diniz • João “Kobold” Mokdeci • João “Kodashi” Oliveira • João “Mestre Pepino” Kreusch • João Alexandre Silva De Lima • João Américo • Joao Bedaque • João Brito • João Calderaro • João Carlos Atala, O Chapéu Preto • João Carlos De Lucena Lira • João Carlos Freitas Lucena • Joao Claudio Barroso Pereira • João De Lima • João Diniz • João Feijó • João Fogo • João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha • João Gabriel Dourado Cervo • João Gabriel Lopes Bertoluci Correa • João Gabriel Oliveira Vaz De Lima • João Guilherme Breder Carneiro Nogueira • João Henrique Pereira • João Júlio D.B. Queiroz • João Krabbe • Joao Lobo • João Lucas Ferreira Da Silva • João Marcos P. Vasconcelos • João Miguel Beirigo Barbosa • João Neto • João Neto • João Newton • João Paulo De Sousa Pereira • João Paulo Mendes Antenor • João Paulo Pereira De Jesus • João Paulo Santos Francisco • João Paulo Stroppa Bittar • João Pedro • João Pedro Bax • João Pedro Dos Santos • João Pedro Ferreira Viana • João Pedro Fritsch Meinerz • João Pedro Iglesias Darzé • João Pedro Maciel Capistrano • João Pedro Medeiros Alves Santos • João Pedro Oliveira Da Silva • Joao Pedro Pinto Aguiar • João Pedro Sales • João Pires Coutinho • João Rego Cassemiro Do Nascimento • João Renato Faria • Joao Ricardo Cavali • Joao Ricardo Malchiaffava • João Roberto Melo Da Silva • João Rodolfo Paschoaletto Possani • João Samonek • João Severo • João Tailson Da Silva • João V. D. Moreira • João Veloso-Santos • João Victor • João Victor Dos Santos De Souza • João Victor Lessa • João Victor Moraes • João Victor Mrad De Almeida • João Victor Oliveira Damasceno • João Victor Rodrigues Paulino •

João Victor Rossi De Morais • João Victor Silva Leite • João Victor Tosta Neves Dos Santos • João Vitor Araújo • João Vítor David Prates • João Vítor Silva Mondelli • João Vítor Steigleder • Joaquim Gonçalves Guimarães Junior • Joaquimdx100 • Joel Ciclone • Joel Piccoli Da Rosa • Joffison Da Silva Magalhães • Johann Pinheiro Pires • Johann Rafael • John Harrison • Johon “Black” Marques • Jojo • Jonas Barbosa • Jonas De Moraes Custódio • Jonas Lima • Jonas Passos Da Silva • Jonas Peixoto Da Silva • Jonas Vilasbôas Moreira • Jonata “Sagui” Lira • Jonatan Guesser • Jonatas Monteiro Fernandes • Jonathan Alexandre Moreira • Jonathan Aparecido De Souza • Jonathan Araujo • Jonathan Chaves • Jonathas Loro Leal • Jordan Moura • Jorge Azevedo • Jorge Botelho • Jorge Braga • Jorge Brock • Jorge Filipe Moraes Prass • Jorge Guilherme Xavier • Jorge Henrique Bittar De Moraes Alexandrino Nogueira • Jorge Lucas Machado Vicaroni Lima • Jorge Miguel M C S Braga • José “Harkyon Rhox” Andrade • José “Seiryu” Luiz • José Antônio Teodoro Borsato • José Ataliba Diógenes Neto • José Augusto De Paula Pereira • José Barreto Ramalho Neto • José Enio Benício De Paiva • José Felipe Ayres Pereira Filho • José Fernando O. Baptista • José Luiz De Godoy Moreira Neto • José Moacir De Carvalho Araújo Júnior • José R. Cerqueira • José Rodrigues De Oliveira Neto • José Rodrigues Villa Real Neto • José Rogério B. Barbosa Filho • José Ruggiero Netto • José Santos • José Sotrati Junior • José Vagner Ferreira Dos Santos Júnior • José Victor Faria De Oliveira • José Vitor De Oliveira Santos • José Weliton Do Nascimento Santos • Josedb • Jöseff Kiel Rudnick • Joseph Almeida Zica • Joseph Chalhoub • Joshua Crow (Marcello Rodrigues De Melo) • Jpsavazi • Jpwm • Juan Davi Alves Hasbene • Juan Della Garza Barezzi • Juan Pablo Souza De Oliveira • Judson Ricardo Costa Sotero • Julia Yukie Maru Inagaki • Juliana Barros • Juliano Alves • Juliano Gomes • Juliano Ortigoso Gaspar • Júlio Almeida • Julio Cesar • Julio Cesar Da Silva Torre • Julio Cesar M. Di Giovanni • Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo • Júlio Gasiglia Serradas • Julio Miedes Neto • Jullia Chida • Jurossimples • Juuaauum • Juvan José • Jyurno • K! • Kácio • Kadson Gomes • Kainsallas “Kain” Elotiel • Kaio Alexandre Araujo Barbosa • Kaio Cesar Karin Dario • Kaio Henrique Sossai Navarro • Kaio Rezende Vilela • Kaio Roberto Kortz Cortezia • Kaito • Kaito Sensei • Kali De Los Santos • Kalil Da Silva Galvao • Kalleu Vinicius Natividade Pereira • Karen Soarele • Karlay Medeiros • Katharine De Jade Snour • Kauê Mendonça Barbosa • Kauê Oliveira • Kayami • Kefferson • Kekev • Kellisson Felipe Silva Freire • Kelvin • Ketsloko • Keven17K • Kevin De França Calixto • Kevin Santana • Kevyn Cavalcanti • Keyler Queiroz Cardoso • Kimdream • Kindred Vi • Kiryu • Klaus Gunther Passos Tigges • Klezer Antonio Tenorio Paiva Junior • Klisóstom Sousa Da Silva • Koha! • Kotala Yuki • Krysthian Magnus Silva Almeida • Laércio Almeida De Siqueira Junior • Lande Rodrigues Cunha • Lapshon Melba • Lara Antunes • Lara Eduarda Rodrigues Fraga • Lário Dos Santos Diniz • Larissa Mangolim Amaral • Latharann • Laura L. B. Rocha • Lauro Ângelo Gonçalves De Moraes • Le&Er • Leandro “Gafanha” Peixoto • Leandro “Seyfer” Lima • Leandro Campos • Leandro Casanova • Leandro De Souza Cordeiro • Leandro Dias • Leandro Henrique De Castro Oliveira • Leandro Homem Espíndola • Leandro Miranda • Leandro Moraes De Souza • Leandro Seabra • Leandro2112 • Lemarin Pignataro • Léo - Dratinijoga • Leo Athaide • Leo Brunetto • Léo Teixeira Da Cunha • Leonardo “Ahnão” Domingues • Leonardo “Crios” Felix Maciel • Leonardo “Raposa” Scoralick • Leonardo “Rojao13Tiro” Vieira • Leonardo Augusto Andrade Jacobs • Leonardo Azenha • Leonardo Barbosa De Farias • Leonardo Carneiro Pereira De Souza • Leonardo Cibulski • Leonardo Coutinho • Leonardo Cuenca • Leonardo De Sousa Pinto • Leonardo De Souza Kramer • Leonardo Franceschi Jardim • Leonardo Gonçalves Dubal • Leonardo Kenji Fujita • Leonardo Lopes Gloor • Leonardo Luciano • Leonardo Marques • Leonardo Onishi • Leonardo Rafael De Bairos Rezende • Leonardo Romero Marino • Leonardo Vilella • Leonardo Yan Corrêa Cordeiro • Leonel De Medeiros Britto • Levy Pinheiro Mulato • Lianker Lopes • Liljota • Lilly Soryu • Lincoln Aguiar Santos • Linderval • Livsilva2035 • Lizinyan • Lohan Montenegro De Lima • Lord Seph • Lordepegasus96 • Lorenzo Dombrovski Dos Santos • Lorran Negris Ronchi • Lourenço “Farkham” Fantinato • Loyal Brothers • Luan Angeli • Luan Leal • Luan Marcus • Luan Mendonça • Luan Menezes • Luan Peixoto • Luan Ramos • Luan Sergio • Luca Meneghin • Luca Ribeiro Pereira Carneiro • Lucas ‘Viriax’ Siqueira • Lucas “Ashura” Silva • Lucas “Atlas” Cardoso • Lucas “Batman” Nascimento • Lucas “Havoc” Suzigan • Lucas “Poderoso Porco” Ed. • Lucas “Treeble” Metz • Lucas A. Cruz • Lucas Alvarez • Lucas Alves Pullig • Lucas Augusto Gonçalves Ferreira • Lucas Barbosa Lins • Lucas Batista Da Silva • Lucas Cabral De L Silva Magalhães • Lucas Cafieiro Alves Bittencourt • Lucas Campos • Lucas Cavalcanti • Lucas Cogue • Lucas Colozzo Ramos • Lucas Correa Magno • Lucas Couto Metropolo • Lucas Crispim Fernandes Lacerda • Lucas Dacanal • Lucas Do Nascimento Soares • Lucas E Silva De Souza • Lucas Eduardo Bico • Lucas Espíndola Alves De Souza • Lucas F. Fernandes • Lucas Felipe Vieira • Lucas Felipetto • Lucas Francisco Da Costa Helt • Lucas Frank E Silva • Lucas G. Bittencourt • Lucas Gabriel Bage • Lucas Galetti • Lucas Gomes De Araujo • Lucas Henrique Muniz • Lucas Holanda • Lucas Izumi • Lucas Kauan De Pontes Rossine • Lucas Kwast • Lucas Lauria • Lucas Lins • Lucas M. Torta • Lucas Maia • Lucas Marcos “Kaitou” Da Silva • Lucas Martim • Lucas Matias Guimarães • Lucas Nascimento • Lucas Orange Freitas • Lucas Pastore • Lucas Perrim • Lucas Pineda • Lucas Pineiro • Lucas Ricardo Araújo Do Nascimento • Lucas Rigo • Lucas Senra Moreira Da Costa • Lucas Sherring • Lucas Silvestre Da Costa • Lucas Sousa Angelo • Lucas Tadashi Nomura Mascaro • Lucas Tanaka • Lucas Tavares Dos Santos • Lucas Teixeira • Lucas Toscano Landgraf • Lucas Travessin • Lucas V M Correa • Lucas Vinicius Pimenta • Lucas Vinicius Presaniuk Gonçalves • Lucas Wa • Lucasror • Luccas Rafael Trajano Da Silva • Luciano Alves Sagas • Luciano De Castro • Luciano Portella Rodovalho • Luciano Souza • Luciano Torres Filho • Lucio Flavio • Lúcio Joaquim Maia • Lucio Pedro Limonta • Ludwig Birkner De Lery Guimarães • Luigi Enrico • Luis ‘’Magolo’’ Santos • Luis “Hunter” Porto • Luis Augusto Coelhão • Luís Cláudio Batista • Luis Corvo Loco • Luis Eduardo Fernandes Pereira • Luis Felipe • Luis Felipe Mautone Dias • Luis Felippe P. Lopes • Luís Guilherme Bonafé Gaspar Ruas • Luís Gustavo De Oliveira • Luis Henrique Lh • Luis Otávio Falco Cardoso • Luís Sôlha • Luis Vitor • Luiz “Battosai” Gonçalves • Luiz Albano Junior • Luiz Antônio Bandeira • Luiz Aristeu Dos Santos Filho • Luiz Armando Prestes Da Silva • Luiz Augusto Garcia • Luiz Augusto Leite • Luiz Augusto Monteiro Santiago • Luiz Corrêa De Almeida • Luiz E. Ferreira Dockhorn • Luiz Eduardo • Luiz Eduardo Correia Vila Nova Junior • Luiz Eduardo Filho • Luiz Felipe Aguinsky • Luiz Felipe Guaycuru De Carvalho • Luiz Fernando Candido • Luiz Fernando Luna Do Couto • Luiz Fernando P. Andrade • Luiz Frederico Jr. • Luiz Gonzaga Pires Da Silva Junior • Luiz Guilherme Dias De Souza • Luiz Gustavo Da Silva Nóbrega • Luiz Henrique Ferreira Do Nascimento • Luiz Henrique Morais Silva • Luiz Lindroth • Luiz Marcelo Lopes Costa Junior • Luiz Otávio Alves De Gouvêa • Luiz Otavio Silva Santos • Luiz Paulo De Lima • Luiz Peixoto • Luiz Sandora • Luiz Santos Jr. • Luizhugo • Luke Dal Bello • Luma E Murillo Marigo • Luna Ferreira Da Silva • Lungas Neto • Lup • Lupin Santos • Luskass • Lux D’Arc • Luykarlo Ramos De Sena • Lyonn Jarrie • Mackmus O Humilde • Magno Santana Costa • Maicol D. S. Solera • Maltata • Mamutes Solares • Mandrake • Mangará • Mannellen • Manoel Carlos Freire • Manoel Rodrigues De Oliveira Junior • Manu Amancio • Manushiryu • Marcel “Kstor” Dos Santos • Marcel Gomes Da Silva • Marcelo “Holy” Moreira • Marcelo Alves

Soares • Marcelo Antonio Loureiro Carriel • Marcelo Antonio Pereira Marcolino • Marcelo Augusto Reis Silva • Marcelo Chazan • Marcelo Donizeti Dos Santos • Marcelo Duarte Da Silva • Marcelo Eugênio Amaral De Faria • Marcelo José Dos Anjos • Marcelo Leonardo Macedo • Marcelo Martins Farinasso • Marcelo Matos Lima • Marcelo Oliveira Mestre • Marcelo Petersen • Marcelo Rodrigo Pereira • Márcio Da Silva Kubiach • Marcio Eduardo Silva • Márcio Grove • Marcio Kenji Ogino • Marcio Medeiros • Marco Antonio Bini • Marco Antonio Da Costa • Marco Aurélio Domingues Daraia Santos Filho • Marco Bym • Marco Jardim • Marco Saldanha • Marcos Alberto Prietsch Loureiro • Marcos Antônio Martins De Lima (Maml8) • Marcos Cordeiro • Marcos Dobrowolski • Marcos Gonçalves • Marcos Inchausti Filho • Marcos Junqueira Braga • Marcos Kbo • Marcos Paulo • Marcos Rodrigo Dos Santos • Marcos Rodrigues • Marcos Soledade • Marcos Vinicius Borges Breda • Marcos Vinicius Gouvea Vasconcellos • Marcos Vinicius Rizzo • Marcus Andrade • Marcus Antônio Santana Santos • Marcus Elias Pereira Santos • Marcus Freze • Marcus Orla Do Dragão • Marcus Otavio • Marcus Prendes • Marcus Spider V.S.S. • Marcus Vinicius De Mello Oliveira • Marcus Vinicius Marcondes Do Nascimento • Marcus Vinícius Pereira Rocha • Mardey Stealth • Mardonio Júnior • Maria Raquel Valentim Monteiro • Marina Lima • Mário "Mitae" Ferrari Nulle • Mário Augusto Da Costa Torres • Mário Brandes Silva • Mário Felipe Rinaldi • Mário Ferrari • Mario José De Almeida Cara • Mário Makita • Mario Vitor Fernandes Mansano • Marleo Miguel Lago Filho • Marllan Silva De Souza • Marlon Marques • Marlon Matos De Paiva • Marlon Teske • Martina Sales • Marvin Melo Soares • Marvin Sanicius • Mash Braganca • Mateus 'Kripda' Sales • Mateus Amaral Campos • Mateus Araújo Silveira • Mateus Brasil Miranda • Mateus Brum Brenner • Mateus Calson • Mateus Cantele Xavier Dutra • Mateus Cruz Fontanella • Mateus De Campos Santos • Mateus De Freitas • Mateus Della Rocca • Mateus Fernandes • Mateus Ferreira • Mateus Figueira • Mateus Lopes Olivato • Mateus Lourenção • Mateus Nogueira • Mateus Plez Ricciardi • Mateus Queiroz • Mateus Tiago Paulino Silveira • Matheus "Anuris" Mota • Matheus "Osh" Vargas • Matheus Alexandre Lourido Pontes • Matheus Alves Telles • Matheus Araujo De Carvalho • Matheus Atn • Matheus Borges Ziderich • Matheus Brogni • Matheus Canova • Matheus Da Silva Correia • Matheus Da Silva Modesto Coutinho • Matheus De Araújo Costa • Matheus Devillart • Matheus Dos Santos Azzoni • Matheus Dutra De Montes • Matheus Farias • Matheus Fernandes Da Rosa • Matheus Fernando Silveira • Matheus Freitas De Souza • Matheus Henrique • Matheus Henrique De Souza • Matheus Henrique Souza Soares • Matheus Kilp • Matheus Machado • Matheus Manosso Zanrsso • Matheus Moraes • Matheus Nicolas • Matheus Pereira • Matheus Pereira Clemente • Matheus Pivatto • Matheus Prado - Mestre Math • Matheus Ribeiro Dos Santos • Matheus Rocha Vasconcellos • Matheus Rodrigues De Carvalho • Matheus Rodrigues Maciel • Matheus Rosa • Matheus Ruivo • Matheus S. Garcia • Matheus Soares Gomes • Matheus Toledo (Mat) • Matheus Ulisses Xenofonte • Matheus Victor Santos Soares • Matheus Vinicius Da Costa • Matheusviniciussantosgonçalves • Mathias, Do Discord De Brigada Ligeira Estelar • Matias Rodrigues • Matilda Mamani • Mauasoliveira • Mauricio "Granthi" Foster Rodrigues • Mauricio Farina • Maurício Fülber • Maurício Marcelo Costa • Mauricio O Akbal • Mauricio Pacces Vicente • Mauricio Soares (Kratoscheky) • Mauricio Vittorazzi • Maurícíopp • Mauro Juliani Junior • Mauro Rodrigues Borges • Mauro Vinícius Santos • Max C. • Maxwell Lima Dos Santos • May Barros • May Rê Moreira De Lara • Mayara Rodrigues Silva • Maycon- Ryusbo • Maysla • Me'Ah Azdra • Mercurio • Messyo Sousa Brito • Mestre Brother Blue • Mestre.Nack • Meu Garoto • Miaguito • Michael Boni • Michael Magno • Micke Miquéias • Midday Soul • Mielsenc • Miguel "Beholder" Souza • Miguel Angelo Martins Quintana • Miguel Cairo Batista • Miguel Hasengard • Miguel Marcondes Filho • Miguel Sobrinho • Miguel Vieira • Miguel Wojtysiak Benevenga • Mikael Santana Mota • Mike Willian • Milena Mazzei Barcia • Miller De Oliveira Lacerda • Mini Lobinho • Minotaurus Magna • Mister Jooj • Mitsuro • Moisés Roberto De Araújo Mota • Monique Azevedo • Múcio José Breckenfeld Lopes Fernandes • Mundi Marcos • Murillo Da Silva Feliciano • Murillo Odani De Oliveira • Murilo Delbone • Murilo Mendes • Murilo Milani • Murilo Schuindt Bueno • Murilo Takahashi • Murilo Zanini David • N-Robot • Nacbarino • Natalia Molero • Natan Fernandes • Natan José Mafra • Nataniel Dias Lopes • Nate Oliyi • Nathalia Macedo Haddad • Nathan Alves • Nathan Corona • Nathan Finato • Neilton Carlos De Oliveira Guedes Neto • Neimar Alves • Nekozin Br • Nelson Nelsonan • Neo Ark: Guilda De Caçadores • Nerdciano-Paulo Ponciano • Nestor Moreno • Neves '-' • Newpower • Newton Carlos Monteiro • Newton Marins • Nhyro__ • Nicholas Ataide Minora • Nicholas Sales • Nicholas Sobral • Nick Scabello • Nickolas Daniel Dos Santos Bento • Nickolas Leal Fernandes • Nicolas De Almeida Martins • Nicolas Dias Duarte • Nícolas H. Soares • Nicolas Mello • Nicolas Ryan De Carvalho Galvão • Nicolas Sousa Da Silva • Nicolas Souza Santana • Nicolas Vinicius Da Roza • Nicolas Wilson • Nill Chesther Nunes De Azevedo • Ninjafm7 • Niro • Nisio José Soares Neto • Nivia De Cássia Teixeira Bellos • Noiado • Norton Batista Abdala • Nox Galdino • Nuggheirn • Octávio "Bowman" Ferreira • Octavio Augusto Ramalho Brandão Pires • Odair Andrade • Odair De Barros Junior • Odavizito • Odilon Duarte Neto • Odilon Santana Neto • Ogro900 • Oldpalladinorx • Oluap Far Away #Jojossaurovlog • Orlando Luiz Gonzaga Mateus Filho • Orochidrake • Os Guri'S Trapaiadu'S • Os Lança Broca • Os Monarcas Da Lambida • Os Vagabundos • Oscar Borges Lucas • Otávio Andrade • Otávio Augusto Rezende Paula • Otávio Barbosa Pereira • Otávio Lorenzo Guerke • Otávio Megda • P. Reis • Pa Ferreira • Pablo Antônio Rodrigues Ferreira Da Silva • Pablo Costa • Pablo Garcia • Pablo Korres De Camargo • Pablo Urpia • Padu Cantuária • Paladão Da Massa • Palladorffbr • Panda • Patoloko • Patrícia Brito • Patricia De Fatima Lopes • Patrick (Duckartisan) Miura • Patrick Gomes • Patrick Ladislau • Patrickibarr • Patrik André Eufrazio • Paul Matsuura • Paula A Cerqueira • Paulo "Doriian" Junior • Paulo Angelo Dias Barbosa • Paulo Brasiliense • Paulo Drancir • Paulo Emílio Mendes Rodrigues Neto • Paulo Fernando Gomes Velloso • Paulo Guilherme De Castro Chicherchio • Paulo Henrique • Paulo Henrique Guimarães Melquiades • Paulo Henrique O Cardoso • Paulo Ítalo Silva De Medeiros • Paulo Junior • Paulo Pacheco • Paulo Peixoto • Paulo R. Loffredo • Paulo Ramon Nogueira De Freitas • Paulo Ricardo De Souza Dourado • Paulo Roger Gomes Cordeiro • Paulo Victor De Santana Raposo • Paulo Vinícius Vitto Ruthes • Paulo Vitor Silveira Dos Santos • Paulo Weber Louvem Gomes • Paulohbp • Pear Inc • Peco Caballero • Pedábliu • Pedrão_Pantera • Pedro ''Airack'' Mayworm • Pedro André Fellipe Rodrigues • Pedro Augusto Ferreira Rodrigues • Pedro Augusto Oliveira Alves (August519) • Pedro Batista • Pedro Borges • Pedro Bruno Bento Mendes • Pedro Cesar Bento Mendes • Pedro Coêlho • Pedro D. Marques • Pedro Daniel • Pedro De Andrade • Pedro De Souza • Pedro Duarte • Pedro Grandchamp Neto • Pedro Henrique Alves Silva • Pedro Henrique Avanço • Pedro Henrique Baêta Angelini • Pedro Henrique Bastos Da Cunha • Pedro Henrique Bronstrup • Pedro Henrique Costa Godeiro Carlos • Pedro Henrique Luna • Pedro Henrique Martins De Carvalho • Pedro Henrique Mendes Barbosa • Pedro Henrique Ramos Silverio • Pedro Henrique Rego Mota • Pedro Henrique Rosa Sônego • Pedro Henrique Soares De Carvalho • Pedro Humberto Furtado De Almeida • Pedro Iwai • Pedro Júdice Monteiro De Barros • Pedro Lucas Da Costa Moura • Pedro Lucas De Amorim Lomônaco • Pedro Lucas Maciel De Sousa • Pedro Luiz Penha De Souza • Pedro Luperini Piza • Pedro Marcos Paulo Cardoso Rizzo • Pedro

Marinelli • Pedro Milet • Pedro Monreal Rosado Cadamuro • Pedro Netto • Pedro Nunes • Pedro Oliveira Torres De Andrade • Pedro Otávio Brum • Pedro Quintanilha • Pedro Sasse • Pedro Thiago Brito De Nóbrega • Pedro Valadares De Pereira E Melo • Pedro Victor Silva Santos • Pedro, Osemnet • Peperontino • Peregrinow • Péricles Da Cunha Lopes • Péricles Vianna Migliorini • Peter Mac Hamilton • Petras Furtado • Peyuandré • Ph Autarquia • Phael Psicoterapeuta • Phelipe Peregrino • Philippe Correia • Philippe Dunder Pittigliani Magnus • Phillipe Lyra • Phillipe Wolff • Phylippus • Pietro Camilo Martins • Pietro Coelho • Pim The King • Pitre • Pizza Curse Club • Pj Brandão • Pl Madeira • Plinio Couto Zanetini • Plínio Reis Medeiros • Poringboy • Porteiro Geek • Preguicalan • Prodigy • Protetorado Dos Ermos • Quarteto Fodastico • Quasejogadores • Rafa Duarte • Rafa Juri Barbosa • Rafael Amarante • Rafael Araujo Ferreira • Rafael Augusto Albuquerque Miquelini • Rafael Augusto Rocha Maia • Rafael Baldo • Rafael Bordin • Rafael C. Machado • Rafael C. Rezende • Rafael Campos Vieira • Rafael Chirone • Rafael Cruz • Rafael Da Costa Aguiar • Rafael Da Silva Breia • Rafael Da Silva Zanobine • Rafael De Barros Bruno • Rafael De França • Rafael De Jesus Alves • Rafael De Jesus Fazzio Paulino • Rafael Dias • Rafael Ebert • Rafael Fernando Tresoldi Yano • Rafael Figueiredo • Rafael França • Rafael Garcia Morais • Rafael Gomes Gerônimo • Rafael Gomes Monteiro • Rafael Gomes Rocha • Rafael Guarnieri • Rafael Inocenti • Rafael Ishikawa • Rafael Knoch • Rafael Lichy • Rafael Lima Da Silva • Rafael Luz • Rafael M Telerman • Rafael Magalhães De Andrade Papa • Rafael Maia Da Fonseca • Rafael Maia Nunes De Oliveira • Rafael Marchiori Piona • Rafael Marréga Rezende • Rafael Martins Alcantara • Rafael Oliveira • Rafael Oliveira Bezerra • Rafael Ourique • Rafael Pereira Figueiredo • Rafael Prallon • Rafael Raabe Ahrons • Rafael Rambo Schardosin • Rafael Ramires Leite • Rafael Rodrigues (Popeye) • Rafael Rodrigues Ferreira De Carvalho • Rafael Rodrigues Michetti • Rafael Romero Vasquez • Rafael Santiago Luiz Peleteiro • Rafael Sousa • Rafael Sponchiatto Silva • Rafael Takeda Brunelli • Rafael Ujimori • Rafael Villefort Campos Jordão Reis • Rafael Wagner Trindade • Rafaela Quintana Brum • Raian De Marchi Pereira • Ralf Macedo Damasceno • Ramirez Santana Criste • Ramon Gomes Ferreira • Ramon Mariano • Ramon Ragne Rodrigues Dos Santos • Ramon Ramos • Ramon Venancio Lopes • Randell Tiego • Rangel Varjão Damasceno Queiroz • Ranier Snma • Raoni Lemos • Raoni Velasco Pedroso • Raoni Vieira • Raony Salgueiro • Raphael Almeida • Raphael Correa • Raphael Levy Lima • Raphael Loureiro • Raphael Maia Ribeiro • Raphael Montero • Raphael Nogueira Protásio • Raphael Ribeiro • Rarfsz • Raul “Seuraul” Lucena • Raul B.R. • Raul Calixto • Raul Flávio D’Elia Barbosa • Raul Galli Alves • Raul Guimarães Sampaio • Raven • Rayane Albuquerque Ribeiro. • Red Ninja (Red Ninja8) • Refúgio Nas Colinas Podcast • Reginaldo Melo • Regis Bender • Reimy • Reino De Layla • Renam Ribeiro Chaves • Renan Cordeiro Costa • Renan Da Silva Costa • Renan De Freitas Testa • Renan De Gusmão Guimarães • Renan De Sousa Xavier • Renan Lima • Renan Lino Da Silva • Renan Marcelo Duarte • Renan Neves • Renan Orozco • Renan Rodrigues Cação • Renandb Hyfronx • Renata Gilaberte • Renata Sayuri • Renato De Castro Pereira • Renato Duque • Renato Holzlsauer Mattos Macedo • Renato Lang • Renato Martins • Renato Martins Zacarias • Renato Pessoa E Melo Neto • Renato Rs Dantas • Renato Y. Saiki • Renatodom • Renê Figueira Druziani • Renzo • Rerisson Fernandes De Lima • Rhenan Pereira Santos • Rhian Carlos Alves De Sousa • Rhuan Henrique Mauriz Sturaro • Rian R. Martins • Ricardo Antônio Ritter • Ricardo Cardoso • Ricardo Carvalho Da Costa • Ricardo De Andrade Santos • Ricardo Domingues • Ricardo Eiiti Okazachi • Ricardo Gomes Cesar • Ricardo Luis Reiter • Ricardo Nascimento Da Silva • Ricardo Rodrigues De Araujo • Ricardo Santos • Ricardo Schecola • Ricardo Silva Rodrigues De Sousa • Ricardo Suathê Esteves • Ricardo T. Mendes • Ricardo Urbano • Ricicky S. • Richard “Orc” Phillip • Richard Aguiar Bueno • Richard Tadeu Borges • Rivone Junior • Roberto “Gárgula” Levita • Roberto “Necrobeto” Barreto Miyoshi Moreira • Roberto Aparecido De Oliveira Alves • Roberto Barros Magalhães Numeriano • Roberto Carlos Rodrigues Junior • Roberto Da Costa Lemos Rezende • Roberto Silva Dos Santos • Roberto Tadashi Wakita Soares • Roberto Vieira De Almeida • Robson “Shiroliro” • Robson Alves Maciel • Robson F. Vilela • Robson Mesquita Gomes • Robson S. Moura | Vulgo: Nosbor • Robson Sampaio Da Costa “Raverik” • Rodethos • Rodolfo Ramos Inocêncio • Rodolfo Rotermel Stodieck • Rodrigo “Elfo” Moreira • Rodrigo “Ragabash” • Rodrigo Alexandre Ribeiro Da Silva • Rodrigo Antonio Da Silva Sá De Rezende • Rodrigo Aparecido De Toledo • Rodrigo Araújo (Pai Da Sarah) • Rodrigo Augusto Spiess • Rodrigo Barbosa • Rodrigo C. Mendonça • Rodrigo D. Gimenez • Rodrigo D. Pompilio • Rodrigo De Lombo Provietti • Rodrigo De Oliveira Pimenta • Rodrigo De Salles • Rodrigo Denicol • Rodrigo Eduardo Costa Mariano • Rodrigo Fernandes De Freitas • Rodrigo Fernandes Freitas • Rodrigo Fernao • Rodrigo Ferreira Tambara • Rodrigo Fogagnolo Mauricio • Rodrigo Gomes Pascoal • Rodrigo Isidro • Rodrigo Keiji • Rodrigo Leite Cruz • Rodrigo Martins Eduardo • Rodrigo Mataro • Rodrigo Mokepon • Rodrigo Monsores • Rodrigo Montecchio • Rodrigo P. Santos • Rodrigo Prieto Rocha • Rodrigo Qu4Resma • Rodrigo Rafik Menêzes De Moraes • Rodrigo Saldanha • Rodrigo Santiago Lima O Rodroots • Rodrigo Schmidt • Rodrigo Shibuya • Rodrigo Silva • Rodrigo Soares Marins • Rodrigo Urban De Morais • Rodrigo Yuji Koga Kuroda • Rodrigo Yung Costa • Rodrigo Zeymer Auad • Roger A. K. Sicolin • Roger Elci • Roger Gilberto Gomes Dewes • Roger Pezzuol Dall’Aqua • Rogerio Barbosa Basile • Rogério Fabiano Dos Passos • Rogerio Junior • Rogério Matheus Grillo • Rogers Ribeiro Gonçalves • Rolando20 • Rolimtt • Romário José Galdino Da Silva • Romilson Pacheco De Melo • Romullo Assis Dos Santos • Rômulo “Asllan” Silva • Romulo Bartalini • Romulo Ladeira • Romulo Marques • Rômulo Ohlweiler • Romulo Paulino • Ronald Guerra • Ronaldinho Soccer 64 • Ronaldo De Oliveira Guedes Junior • Ronaldo Dos Reis De Borba • Ronaldo Ferreira Dos Anjos Filho • Ronaldo Mendes Salles • Ronaldo Raposo • Roney Tuto Gio Mota • Roni Amaro • Ronnië M. • Ronnie Von Carvalho De Souza Junior • Rosa Oculta • Roseli Gonçalves Barbosa Dos Reis • Rpg Do Cantinho • Rtrkrl • Ruan Mendonça • Ruann Lopes Cunha • Rubem Filho • Rubens Capelari Zabot • Rubens Doelitzsch • Rubens Mateus Padoveze(Rmparquimago) • Ruby Kai • Rude Squash • Rudieri Turchiello Colbek • Ruhtra Milrem De Karma • Rulho Caramujo • Ruy Felippe • Ryan Abreu • Ryuji Sagara • Sa As • Sabrina Duarte Diniz • Sairo Santos • Sajunior Maranhão • Salomão Barreira Santiago • Salomon Orem Climaco Da Cunha • Samoelson Da Silva • Samuel Alencar • Samuel Hamilton Belém Cruz • Samuel Oliveira • Samuel S. Madeira • Samuk4 - World Of Eros • Sandro Azevedo • Sandro De Oliveira Guimarães Junior • Sandro Duarte • Sandro Melo • Sarah Meirelles Leite • Sascha Borges Lucas • Saulo Alves • Saulo Daniel Ferreira Pontes • Saulo De Andrade Figueiredo • Saulo Feitosa De Oliveira • Sávio “Budweikaiser” Braga • Schapinsky • Sdevem Ramos • Sebastian • Sedryc Mondvlay • Senhorgabe • Seraphyroth • Sérgio Bruno • Sérgio Campos • Sérgio Dalbon • Sérgio J. Sousa • Sergio L. Geppes • Sergio Prando • Shiro Moa • Sidnei Gomes De Oliveira Filho • Sidnei Yuki Vieira Borges • Sidney Batista • Silas Cardoso • Silas Guedes • Silas Moreira • Silvia Rieger • Silvino Pereira De Amorim Neto • Silvio Bokinha • Simonarde Lima E Silva Junior • Skill Issues Rpg • Soma Cueio • Some Random Person • Sonny Do Nascimento Cordeiro • Sorin “Parva” Smith • Soulze • Splynter • Sr Nouveau • Sr. Arthur “Cogumelo” Teixeira • Srlusca • Stefanny Rodrigues Lino Dos Santos • Stella Faith • Stephan Harkensee Souza • Steve James • Sua Majestade Imperial William Robsons 1°

E Único, Barão De Saint Cross E Principe-Rei De Serian • Sulleman Martiniano • Supertenorio • Synthesis • T4llz • Tabernabr • Tadeu De Barros Caldas • Taguma • Tailon Stormwolf • Tainara De Araujo Barbosa • Taíse De Mello Goulart • Talis Uelisson Da Silva • Tamires Lazaretti De Souza • Tarcísio Lima Amaral Veiga • Tassiane Bernardi De Jesus • Taverna Da Nancy - Tharick • Taverna No Fim Do Mundo • Tawan F Trindade • Tayguara Ferreira • Teco439 • Telmo Henrique < Killertotoso > • Telmo Oliveira • Teophanes Resstel • Tesouro Rpgbadia • Th.Leite • Thago • Thales Botosso De Carvalho • Thales Campelo • Thales Martins • Thales Monteiro Abreu Bitencourt • Thales Rj Barreto • Thalles Rezende • The Ner0Z • Theghost • Thenessi Freitas Matta • Theodore Guilherme • Theógenes Sousa Rocha De Oliveira • Thiago "Konrado" De Souza • Thiago "Pharo" Lemos • Thiago Alem • Thiago Almeida • Thiago Antunes De Oliveira E Souza • Thiago Barbosa Ferreira • Thiago Baruffaldi De Carvalho • Thiago Burian Dos Santos • Thiago C Gonçalves • Thiago Carvalho Bayerlein • Thiago Carvalho Dias • Thiago Cavalcante Faria • Thiago Coelho Ferreira • Thiago Da Silva Fagundes • Thiago De Castro Araújo • Thiago De Lima Freire • Thiago De Souza • Thiago Destri Cabral • Thiago Dinobot • Thiago Dorneles • Thiago Escobar • Thiago Ferreira Chaves • Thiago Gabriel • Thiago Glayner Cunha Rodrigues • Thiago Gounford • Thiago Manhente De Carvalho Marques • Thiago Matheus Carli Do Espirito Santo • Thiago Monteiro • Thiago Moreira Caires • Thiago Nobre • Thiago O Sobrinho • Thiago P. Perdomo • Thiago Pereira • Thiago Prado • Thiago Ramalho Silva • Thiago Rangel Silva Moreira • Thiago Reis Da Silva • Thiago Roberto Da Silva • Thiago S Galdino • Thiago Salles Eufrasio • Thiago Trot • Thiago Wilson Rodrigues Da Costa • Thierry Alves • Thomas A Souza • Thomas Ferreira Cardim • Thomaz Bruno Filipin De Souza • Thulio K. • Thyago De Oliveira Pereira • Thyago Varela Barbosa • Tiago "Cyço Forjador Do Caos" Santana • Tiago "Ikari" Fonseca • Tiago "Sephblade" Ribeiro • Tiago "The Portal" Soares • Tiago Alexandrino Ribeiro • Tiago Alves De Araujo • Tiago Centeno Alves • Tiago César De Moura • Tiago Chaves • Tiago Dienstbach • Tiago Henrique De Souza • Tiago Mendonça Marinho • Tiago Oriebir • Tiago Tachard Soares • Titico • Tito Lívio L F Souza • Toddyaraujo • Toddysan • Tomaz Paulino Vicente Neto • Tony Melazzi • Toskinhaa • Total Hq • Turba Da Vitória Do Multiverso Sombrio • Uberlan • Uelerson Canto • Ulisses De Almeida • Um Certo Hugo • Undercd • Unluckyest Crew • Uriel Gonçalves Dória • Uzy • V4Tori • Vagner Roberto Da Silva • Vailofor • Val'Ma • Valdir Esteves De Oliveira Junior • Valdir Neto • Valentim Beligote • Valter Costa Júnior • Vamberto Soares • Vauderag Vieira Dos Santos Junior • Velmiro Augusto • Verônica "Lillythu" Mantuano • Ves Den • Vesper Sidereum • Vhm • Vianna André • Victhor Hugo Goulart Silva • Victor "Loboverso" Lobo • Victor "Minvic" Pereira • Victor Alves • Victor Anthony Ribeiro Rodrigues Lopes • Victor Augusto Martins Ribeiro • Victor Augusto Tateoki • Victor Costa Fonseca • Victor Gabriel Dias Dos Santos • Victor Henrique Santos Rocha • Victor Hermano • Victor Hernandes De Lima Sabino • Victor Hugo Andrade Santa Rita • Victor Hugo Aparecido De Araújo Gomes Ferreira Rocha • Victor Hugo De Paiva • Victor Jorge De Carvalho • Victor Laildher F. M. Do Amaral • Victor M M Lopes • Victor Manoel Aguiar Pereira • Victor Milani • Victor Olavo Rocca • Victor Otani • Victor Pires Mendonça • Victor Rezende Dos Santos • Victor Sette • Victor Theodoro Xisto • Victor Vasconcellos • Victor Xavier De Figueiredo • Victorhugovms • Vinicios Santana De Lima • Vinicius Almeida • Vinícius Brum Bertoldo • Vinicius Cabral Fachini • Vinícius Cardoso Rodrigues • Vinícius Cayres Salles • Vinícius Chaves Rodrigues • Vinicius Costa • Vinicius De Aquino Calheiros • Vinicius Gomes Da Silva • Vinicius Gomes De Oliveira • Vinícius Gregório • Vinicius Guedes Da Silva • Vinicius Hellmann • Vinicius Herculano • Vinicius Kremer Santos • Vinicius Laureano Moller • Vinicius Linhares Lunguinho • Vinícius Macuco • Vinícius Nadler Silva Buarque • Vinicius Nichelli • Vinicius Nogueira • Vinícius Oliveira De Sousa Correia • Vinícius Reis Barreiras • Vinicius Rodrigues De Sales • Vinícius Roviello • Vinícius Savi Silva • Vinicius Soares Lima • Vinícius Sobreira Alves • Vinicius Vilanova Almeida Felix • Vininityy • Vinnom • Vithor Kellermann De Azevedo • Vítor "Baioca" Valença • Vítor Adler Reis Paiva • Vítor Alves Patriarcha • Vitor Augusto Benesta • Vitor Barros • Vitor César De Carvalho • Vitor Da Silva Pinheiro • Vitor De Amorim Alves • Vitor Dias • Vitor Facioni • Vitor Faglioni Rossi • Vitor Fanhani Barbosa • Vitor Felicio • Vitor Gabriel Mendonça Barbosa • Vitor Hugo Rodrigues Dos Santos • Vitor Iulianello • Vítor Lucena • Vitor Luis De Andrade Rosa • Vitor Luiz Rubio • Vitor Medeiros • Vítor Nascimento Da Silva Andrades • Vitor Nishimura • Vitor Paz De Melo • Vítor Pochmann • Vitor Pompei • Vitor Rafael Dias • Vitor Rafael Espindola Biermann • Vitor Resende Santos • Vitor Ribeiro • Vitor S. Dieter • Vitorlino Faccio • Vituchones • Vivaldo Gomes Da Silva Junior • Vivian De Abreu Machado • Viviane Aparecida Sebrian • Vlktin • Voice Hector • Vrikolaka • Vxidryw • Vyder • W. Anderson (Crônicas De Ishtárya) • Wagner Dragon Armani • Wagner Rodero Junior • Waldemar Marquart Neto • Walkir Junior • Wallace Ariel Pereira De Aquino • Walter Licínio Souto Brandão Filho • Wanderson De Carvalho Leite • Wasghinton Lucas • Washington "Yosh" Oliveira • Washington Messias Passos De Paula • Washington Neto • Watson David De Oliveira Carvalho • Wefferson David • Welington Ap L Machado • Welington Haas Hein • Welington Simões Junior • Wellington "Mrolhinho" Moraes • Wellington Barbosa • Wellington Botelho • Wellington De Góes Conceição • Wellington Neto • Welton Beck Guadagnin • Welton Gouveia • Wendel G M Motta • Wendel Sousa Barbosa • Wendell Carlos Barbosa • Wenester • Wesley Albuquerque Maranhão • Wesley Augusto Nicolussi • Wesley Estacio • Wesley Paiva • Weslley Rocha • Weyller Cinel • Will Gonçalves • William Araujo Ferreira • William Augusto • William Coronel • William H. Peres • William Marques • William Pütz • William Toller • Willian Araújo • Willian D Santos • Willian Erdmann • Willian Witzke • Willian Yudi Ohara • Willians Rafael "Shion Sinx" Quevedo Alexandre • Wladimir Roberto Barbosa • Worufu • Xavier • Xerxes Xavier Lins • Yan Marques Cunha • Yan Oliveira Prado • Yann Vasconcelos De Araújo • Yara Almeida • Yghor Salvatierra • Ygor Daniel Pires Gomes • Yoyuya • Yuri Batalha Quaresma • Yuri Bitencourt • Yuri Firmino • Yuri Ii • Yuri Piccoli • Yuuyami Yuuki • Zack Grymvan • Zanella • Zaolat • Zastim • Ze Ilustra • Zeca Machado (The Crow) • Zekinhaxdez • Zenier • Zepem • Zika • Zulric "Zenilson" Silfrost

3eT VICTORY

FICHA DE PERSONAGEM

Nome

Arquétipo **Pts** **XP**

P **PA** • atuais

H **PM** • atuais

R **PV** • atuais

Vantagens

Perícias

Desvantagens

Técnicas

Inventário

comuns incomuns raro